FF Tactics

Samurai RPG

TKOF'96

Time Crisis

Sonic Jam

Yuke Yuke

ANO III
Nº 21
R$ 2,90

# GAMERS

PREÇO MALUCO 2,90

PROGAMES

## TOMB RAIDER 2
STARRING LARA CROFT

escala

## SHOW DE IMAGENS
## TODOS OS DETALHES

## MORTAL KOMBAT 4

## SUPER PROMOÇÃO
CONCORRA A 3 VIAGENS PARA A BAHIA E MAIS 100 KITS DA EDITORA ESCALA

## CONHEÇA O GAME MAIS ESPERADO DO ANO E CONFIRA IMAGENS INÉDITAS

GAMERS 64 PÁGINAS
Mais informação - Mais páginas - Menor preço

ISSN 1413-1471
9 771413 147002 21

ANO III - Nº 21 - R$ 2,90
COD. 76.140001

# Wet 'n Wild®

## BAHIA

**VENHA PASSAR DIAS SUPER AGRADÁVEIS E REFRESCANTES**

**NO WET 'N WILD BAHIA**

**O PRIMEIRO WET 'N WILD FORA DOS EUA.**

**O PARQUE AQUÁTICO MAIS FAMOSO DO MUNDO**

**AGORA NO BRASIL**

TEL: (071) 367-8900

REVISTA GAMERS
É uma publicação mensal da

EDITORA ESCALA LTDA
DIRETOR PRESIDENTE
Hercílio de Lourenzi

DEPARTAMENTO COMERCIAL
☎ (011) 858-0135

GERENTE ADMINISTRATIVO
Nilson Luiz Festa

GERENTE GRÁFICO
Jamil de Almeida

Em parceria com a Rede:

PROGAMES

CONSELHO EDITORIAL
Ivan Battesini
Francisco Motta
Tarcísio Motta
Marco Aurélio T. Saito
Donizete de Paula

Direção de Arte e Diagramação
Walquiria Panicacci

Redator Chefe e Edição de Arte
Fabio Santana de Souza

Homero Letonai (jogos)
Rômulo M. S. Gentil (jogos)
Willian da Costa (jogos)

Publicidade
☎ (011) 3641-0444

Assinatura
☎ (011) 858-8867

Ilustrações
Rogério Fantin

Colaboradores
Mário Câmara
Luciano Motta Filho
Ivani Battesini

Bureau
UNIGRAF
Distribuição
DINAP

GAMERS
Editora Escala Ltda.:
Rua Estela Borges Morato, 573
Bairro do Limão - São Paulo - SP
CEP 02722-000
Fones:(011)266-3166 - (011)265-1127
ISSN 1413-1471

Impresso na Globo Cochrane Gráfica

# ÍNDICE

SEÇÕES
ESPAÇO DO LEITOR ..... 05
PRÓ-DICAS ..... 09
GAME NEWS ..... 16
FLASH GAME ..... 56

PLAYSTATION
FINAL FANTASY TACTICS ..... 23
SAMURAI SHODOWN RPG ..... 28
WILD ARMS ..... 30
GUNDAM THE BATTLE MASTER ..... 32
FINAL FANTASY VII ..... 33
THE KING OF FIGHTERS 96 ..... 42
TIME CRISIS ..... 44
NBA SHOOT OUT'97 ..... 46

SATURN
WAKU WAKU 7 ..... 45
SAMURAI SHODOWN RPG ..... 46
GROOVE ON FIGHT ..... 48
SONIC JAM ..... 49

NINTENDO 64
YUKE YUKE TROUBLE MAKERS ..... 52

NEO CD
SAMURAI SHODOWN RPG ..... 54

ARCADE
DARKSTALKERS 3 ..... 57
TEKKEN 3 ..... 60

# EDITORIAL

*Fez um ano que o Nintendo 64 foi lançado no Japão, chegou por aqui um pouco depois e tem sido comentário desde então, neste mês traz Yuke Yuke Troublemakers. Para comemorar a data, lançamos a Gamers com 64 páginas, agora é esperar que outros consoles nos presenteie com mais 64 bits.*

*Mas enquanto isso, as empresas de video game vão se armando, como é o caso da Sony e seus maravilhosos jogos para o Playstation, Final Fantasy VII que o diga, nunca se falou tanto em RPG como ultimamente e não para por aí: Wild Arms emplacou (também no Playstation), Samurai Shodown RPG chega arrasando no Neo Geo e até Mortal Kombat RPG (quem diria) já foi anunciado.*

*Por um lado nunca recebemos tantas cartas como nestes últimos meses, devido à estratégia do RPG do momento, Final Fantasy VII, mas por outro, quem não curte este tipo de jogo tem se sentido de fora e começado a criticar tantas páginas da revista falando do jogo, mas vamos com calma, mais uma edição e terminamos o jogo para a alegria de quem curte e de quem não curte também.*

*Fora isso, o pessoal ficou com bronca por ter apenas dois jogos para Saturn na edição passada, não foi nada pessoal, o console da Sega tem lançado excelentes jogos, como Sonic Jam que você confere nesta edição. Foi apenas uma coincidência, nosso compromisso é com as novidades, seja de que sistema for. Para compensar, trouxemos muitas dicas para o sistema nessa edição.*

*Aproveitando o novo comentário que já está começando a surgir, e enquanto Tekken 3 não chega, embarcamos em Tomb Raider 2, que com certeza vai dar muito o que falar daqui para frente.*

## ERRAMOS

Alguns códigos para Game Shark de Final Fantasy VII, da página 10 saíram com o número 0 no último dígito, quando o correto seria D, são eles: 62C 000, 66C 0010 e 3009B6AC 0030. Na página 19, o jogo Top Skate é Arcade e não Playstation como saiu. As fontes saíram trocadas nos comandos de "The City of Lost Children"(pág. 30), onde está h, o correto é □, em V é ○ e em ¶ é ▲, e o fabricante é Psygnosis e não Squaresoft. E em Final Fantasy VII (pág 43) o código do cofre saiu errado, veja a correção na matéria desta edição.

## ENTENDA OS NOSSOS MÉTODOS DE AVALIAÇÃO

| SISTEMA | | | |
|---|---|---|---|
| NOME | | | |
| SOFTHOUSE | - | MEMÓRIA | |
| GÊNERO | - | Nº DE JOGADORES | |
| GRÁFICO | % | JOGABILIDADE | % |
| MÚSICA | % | DIFICULDADE | % |
| EF. SONOROS | % | ORIGINALIDADE | % |
| DIVERSÃO | % | CLAS. FINAL | % |
| CRÍTICA | | | |
| COMENTÁRIOS SOBRE O GAME | | | |

**É com este sistema que avaliamos os jogos publicados nesta revista. Aqui nós informamos a Softhouse produtora do jogo, a memória (16 mega, 32 mega, 1 CD, 2 CDs, etc), o gênero (ação, corrida, luta, etc.) e o número de jogadores. Logo abaixo vêm as notas de cada categoria, se uma delas chegar a 90% ou mais, o número estará em vermelho. E para finalizar, fazemos um comentário definitivo sobre o jogo.**

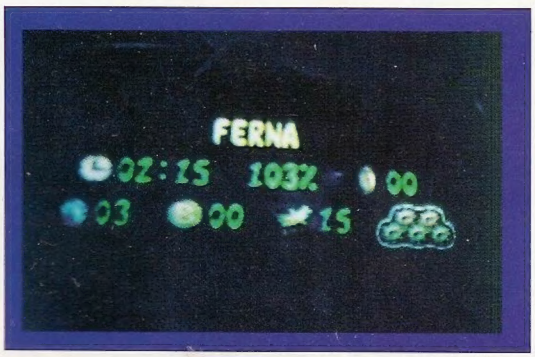
**Este é o selo Gamers para os games realmente chocantes, que recebem 90% ou mais de avaliação final.**

# ESPAÇO DO LEITOR

## ASSINATURAS

**É incrível o número de pessoas que nos escrevem para saber sobre a assinatura da Revista Gamers. Só para lembrar, desde a edição Nº 19 você já conta com a assinatura da revista e pode receber a Gamers todo mês em sua casa. Basta ligar para o telefone (011) 858-8867 e você poderá fazer a sua assinatura. Não perca tempo, ligue já!**

## RECORDS




Estou mandando esta carta para mostrar o meu record em Donkey Kong Country 3, de 2:15 minutos em 103%. Obs.: dedico esse record ao meu amor Fernanda.

Laércio Alves
Alexânia - GO

Oi pessoal da Gamers! Tudo bem?
Eu tenho algumas dúvidas e acho que vocês podem me ajudar:
-Resident Evil 2 sairá para Sega Saturn? Quando? Precisará do cartucho de ROM?
-Os jogos Die Hard Arcade com Dynamite Deka e Ragnagard com Shin O'ken são iguais? Se não forem, qual a diferença entre eles, e qual é o melhor?
Falô Galeraaaaaaa!!!!!!

Leonardo Carneiro Moreno
Paranaguá - PR

Bem Leo, nada foi confirmado sobre Resident Evil 2 para Sega Saturn, o que se sabe é que a primeira versão do game (Bio Hazard, nome do game no Japão) está prevista para 25 de julho, também no Japão, e que Resident Evil 2 para Playstation foi adiado (de novo) para o começo do ano que vem, além disso você deve ter conferido na edição anterior que sairá para Playstation em setembro nos Estados Unidos um remake de Resident Evil : Resident Evil Directors Cut. Quanto aos games que você mencionou, Dynamite Deka, é a Versão Japonesa de Die Hard Arcade e Shin O'ken é a versão Japonesa de Ragnagard, portanto são os mesmos jogos e entre os dois, o melhor é o Dynamite Deka (Die Hard Arcade).

Porque a melhor revista de games do Brasil não publicou minha carta por inteiro? Eu disse alguma coisa errada? Ou foi a censura? Cade o Disk Gamers que ficou prometido há alguns meses?

Marco Aurélio Silva Rezende
São Paulo - SP

É um bom momento para esclarecer a todos que todas as cartas são lidas e levadas em consideração, mas devido ao espaço, só algumas que tem mais a ver com o momento são publicadas, destas, muitos assuntos se repetem e por isso nós resumimos o texto sem modificar o conteúdo. Não tem nada de censura, inclusive publicamos muitas críticas pesadas a nosso respeito quando com razão. Quanto ao Disk Gamers, como prometido, já está a caminho.

Oi, meu nome é André e gostaria de saber quando sai a versão Americana de Final Fantasy VII, acho que é só, Obrigado, e continuem assim.

André Lima
Brasília - DF

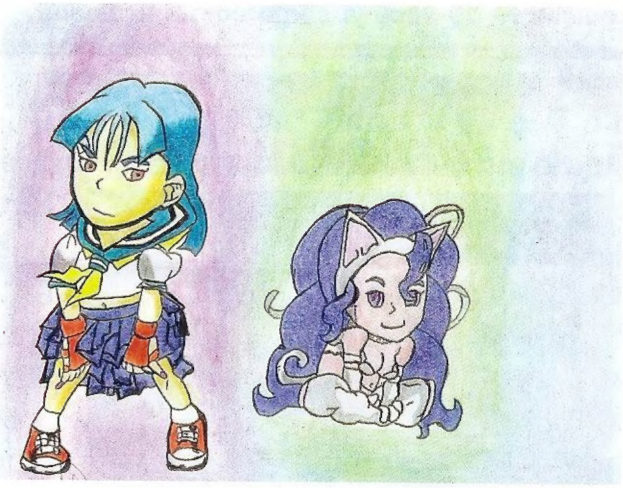
Confira na seção de cartas da edição anterior, e obrigado pela carta.

## FORA DO AR

Os números atrasados são conseguidos através da Editora Escala, o telefone é 266 3166, ou muitas vezes na própria banca, pois a maioria das edições são reeditadas. Os desenhos para esta seção não são devolvidos, pela enorme quantidade recebida, poderão ficar para outra edição, e não damos dicas por telefone. O pessoal continua perguntando o que é Game Shark e isso já foi exaustivamente explicado, mais detalhes você confere nas Gamers nº 8 e 9 e também nos perguntam sempre se há alguma maneira de selecionar os mestres em The King of Fighters 96 no Arcade; não, não há. Além disso, muitas pessoas nos escrevem perguntando sobre o jogo The King of Fighters 94, 95 e 96, querem saber se o(s) game(s) possuem uma versão para Mega Drive e/ou SNES. Não, não há nehuma versão destes ótimos games para os respectivos consoles.

# FERAS D

Flávio Célio O. de Carvalho
Taguatinga do Sul - DF



Charles Daniel Molineiro
São Paulo - SP

Ricardo B. Cabral Barbosa
Ribeirão Preto - SP

Bruno M. de Azevedo
Rio de Janeiro - RJ

MANDE SUAS DICAS INÉDITAS, DESENHOS, CRÍTICAS E SUGESTÕES PARA A REDAÇÃ
E-MAIL: marcos

# O TRAÇO

Renato Caetano de Souza
Rubiácea - SP

Bruno Alexannder Z. A. Silva
São Paulo - SP

Ana Karina O. Bresolin
Taguatinga do Sul - DF

Elton G. de Lima
Belém - PA

Alexsander Barbosa da Silva
Viamão - RS

DA REVISTA GAMERS: RUA PIO XI, 230 - ALTO DA LAPA - SÃO PAULO - CEP 05060-000
@amcham.com.br

Caros Amigos da Gamers, por favor, respondam minhas dúvidas chatas:
-Existe algum jogo do SNES, que seja no estilo de Shining Force (do Mega). Sabe, o estilo onde RPG e estratrégia se misturam.... Se tiver, qual é o nome?
-Existe alguma dica para Lufia 2 e Chrono Trigger?
Valeu

Thiago Bottari
São Paulo - SP

É cara, pelo jeito você gosta de RPG, um jogo mais ou menos parecido com Shining Force é o Front Mission I, e não há dicas específicas sobre Chrono e Lufia 2, mas se você quiser pode acompanhar uma mini estratégia de Lufia 2 nas edições 12, 13 e 14. Obrigado por escrever.

E aí galera!, preciso urgentemente que vocês tirem minha dúvida:
Como fazer para cair de pé depois de ser arremessado em Art of Fighting 2?
Valeu!

Rafael Martini
Itararé - SP

É isso aí, cara, para cair de pé após ser arremessado, basta apertar A, B ou C, no exato momento em que seu lutador tocar o chão (fica mais fácil se você apertar A, B e C simultaneamente, mas só uma vez)

E aí galera da Gamers! Gosto muito da revista, principalmente das estratégias bem detalhadas que vocês fazem dos RPGs (que mata qualquer dúvida da concorrência), gosto muito também do Game do mês, das Rapidinhas e do Game News. Tenho um Playstation e uma dúvida:
-O Playstation é capaz de rodar uma versão de Street Fighter III- New Generation com a qualidade gráfica do Arcade?
PS: Continuem com a estratégia de FFVII, que está demais e eu adorei.

Ricardo Augusto Marcelino
Ribeirão Preto - SP

A placa CPS III usada para rodar o game no Arcade, possui uma memória RAM altíssima, que permite a excelente animação dos personagens e os gráficos super detalhados; a memória RAM do Playstation é muito baixa e se o game sair para o console (o que é bem provável), provavelmente vai perder muitos Frames (quadros de animação). Tirando isso, o Playstation pode rodar Street III na manha. Ah! A estratégia de FFVII vai ser dada até o final do game. Valeu pela sua carta, falou!

Tenho um Playstation e gostaria de saber se sairão os seguintes jogos para o meu console:
The King of Fighters 96, Art of Fithing 3 e Real Bout Fatal Fury Special.
A revista de vocês está demais! Um abração para todos aí da redação.

Alexandre Ohashi Cesar
Cambé - SP

The King of Fighters 96 já saiu no Japão, Real Bout Special vai sair, mais ainda não tem previsão, e quanto a Art of Fighting 3, nada foi pulicado e nem comentado.

Oi amigos, Estou escrevendo para fazer um elogio a vocês, nunca vi uma revista tão dedicada aos leitores como a Gamers, vocês pegam o jogo e não param de publicar a matéria sobre ele até que o tenham detonado por inteiro, como por exemplo: Resident Evil e Final Fantasy (que está demais), tenho o Playstation e algumas perguntas sobre ele:
1- Quando sair Tekken 3 para Playstation, será preciso um cartucho de expansão para rodar o game?
2- Qual jogo utilizou toda a capacidade do console em matéria de gráfico?
Valeu, galera!!

Daniel Gagliardi
São Paulo - SP

Boas perguntas, Daniel; nada foi confirmado a respeito de um cartucho de expansão, a única coisa que se sabe é que o game será lançado para o console, e o jogo que mais utilizou a capacidade gráfica do Playstation até hoje foi Final Fantasy VII.

E aí galera! Tudo bem? Aqui quem fala é o Vinícius, estou escrevendo para pedir algumas dicas e dizer que a Gamers é simplesmente a melhor revista de Games do mercado, pois tudo que a gente quer saber sobre jogos, dicas, previews e informações a gente encontra aqui. Quando comprei a Gamers número 20, não acreditei, 64 páginas, foi um tremendo choque, estou "bolado" até hoje (comprei no dia 10/07), fiquei embasbacado com os previews p/ Playstation, foram arrasadores.
Espero que na próxima edição vocês falem sobre Tomb Raider 2 e tenho algumas dúvidas:
-Já saiu o jogo Jurassic Park para Playstation?
-No jogo Twisted Metal 2 eu não consigo acessar o palhaço, por favor, me ajudem!
Bom galera, vou terminando por aqui, um abração para vocês e boa sorte! Continuem sendo a melhor!

Vinícius M. de Almeida
Vassouras - RJ

Valeu pela carta, Vinícius, e continue lendo a Gamers! Aí vão suas respostas:
-Não, ainda não saiu JP, para Playstation, está para ser lançado o jogo "The lost World", que equivale à segunda versão do filme para cinema (Jurassic Park II).
-Você pode não ter percebido, mas quando você faz o truque, o game faz um barulho quase imperceptível de explosão e você terá disponível (antes de fazer o truque confira e verá que você não tem) o furgão com cabeça de palhaço.
Quanto à Tomb Raider 2, confira na seção Game News.

# PRÓ-DICAS

## NINTENDO 64

### DARK RIFT

**Jogar com os chefes e finais de todos os personagens** (todos os códigos devem ser feitos na tela título - "Press Start")

**Jogar com os chefes**

**Snork:** L, R, ▲, ▼, ◀, →
**Demitron e Sonork:** A, B, R, L, ▼, ▲

**Finais dos personagens**

**Aaron:** ↑, ◀, R, →, ↓, R, R, ◀
**Demonica:** ↑, ◀, R, →, ↓, R, R, ▲
**Demitron:** ↑, ◀, R, →, ↓, L, L, ▼
**Eve:** ↑, ◀, R, →, ↓, R, R, ▶
**Gore:** ↑, ◀, R, →, ↓, R, R, ▼
**Morphix:** ↑, ◀, R, →, ↓, R, R, B
**Nikki:** ↑, ◀, R, →, ↓, R, R, A
**Scarlet:** ↑, ◀, R, →, ↓, L, L, ◀
**Sonork:** ↑, ◀, R, →, ↓, L, L, ▲
**Zenmuron:** ↑, ◀, R, →, ↓, L, L, ▶

### HEXEN

**Ter todos os itens de puzzle**

Na tela de Options, faça o seguintes comandos: ▲, ◀, ◀, ◀, ▶, ▼, ▼.

**Caminhar através das paredes**

Na tela de Options, faça o seguintes comandos ▲ (20 vezes), ▼.

**Cheat menu**

(o cheat menu pode ser feito em qualquer modo de jogo).

Em qualquer momento do jogo, pause-o e aperte ▲, ▼, ◀, ▶. Se fizer corretamente o Cheat aparecerá na parte de baixo do menu.

Obs: este código deve ser feito rapidamente dentro do cheat menu. Se você demorar, o código não funciona.

**Invencibilidade** - ◀, ▶, ▼
**Level select** - ◀, ◀, ▶, ▶, ▼, ▲
**Matar todos os inimigos da tela** - ▼, ▲, ◀, ◀
**Encher energia** - ◀, ▲, ▼, ▼

**Collect Sub-Menu**

Estes códigos podem ser feitos em qualquer parte, mas você deve ir para o Collect Sub-Menu para usá-los. Se você fizer os códigos corretamente, você ouvirá "Swoshing". Se não der certo, ouvirá "Hmmm".

**Todas as chaves** - ▼, ▲, ◀, ▶
**Todos os artefatos** - ▲, ▶, ▼, ▲
**Todas as armas** - ▶, ▲, ▼, ▼

### J-LEAGUE PERFECT STRIKER

**Cabeças grandes**

Para deixar os jogadores cabeçudos, entre com o seguinte código na tela de título: ▲, ▲, ▼, ▼, ◀, ▶, ◀, ▶, B, A, segure Z e aperte Start.

**Times Ocultos**

Perfect Striker contém 2 times escondidos. Há duas maneiras de obtê-los: Vença o League Mode ou entre com o código na tela de título ↑, L, ↑, L, ↓, L, ↓, L, ←, R, →, R, ←, R, →, R, B, A, segure Z e aperte Start.

## PLAYSTATION

### TIME CRISIS

**Easy Mode**

Basta atirar fora da tela no Arcade Mode.

## SATURN

### HEXEN

**Atravessar as paredes**

Na tela de Options, faça os seguintes comandos: ↑, ↓, ←, →, Y, Y, Z, Z, A, X, ↑, ↓, C, B.

## SATURN

### SCUD

**Mensagens engraçadas**

Coloque no seu aparelho de CD o game Scud, e toque a faixa 8.

**Pular de fase**

Na tela de título, segure ↘ e aperte Y + Start. Durante o game, em D-Pad Mode aperte Start para pausar o game e então aperte L + R para mudar de level.

**Passar de level**

Para pular de level em Gun Mode, pause o jogo e use o gatilho para selecionar Quit para sair do Options e escolha YES. Fazendo isso você passará de level.

**Mimic code**

Na tela de titulo, segure ↘ e aperte Y + Start. No D-Pad Mode, escolha "dois jogadores" com o botão B, vá para "Let's Play" e aperte C, a tela começará a ficar escura, então desconecte o controle dois. Se tudo der certo, depois do Loading use o primeiro controle para escolher personagens, sport double e firepower.

## SATURN

### DOOM

**God Mode**

Pause o jogo e aperte ↓, Y, X, R, →, L, ←, B.
**Invencibilidade:** ↓, Y, X, R, →, L, ←, B
**Ir para qualquer Level:** →, ←, Z, R, Z, L, Z, C
**Todo o mapa:** B, B, C, ←, B, B, C, →
**Todos os itens e inimigos no mapa:** B, B, C, →, B, B, C, ←
**Todas as armas:** B, Y, X, L, R, C, X, Z

## SATURN

### PANDEMONIUM

**Passwords**

**Tela de bonus** - CASHDASH
**Energia extra** - CORONARY
**Vidas extras** - VITAMINS
**Inimigos imortais** - EVILDEAD
**Invencibilidade** - HARDBODY
**Firepower permanente** - OTTOFIRE
**Pinball Game** - TOMMYBOY
**Level Select** - INANDOUT
**Rotacionar a tela** - TWISTEYE
**Selecionar qualquer level, vidas e corações** - ALMOBHOL
**Trocar personagens durante o game** - BODYSWAP

## SATURN

### BUG TOO!

**Level Select**

Comece o game normalmente, pause-o e aperte: L, A, Z, ←, →, A, ↓, →, L.

**Navegar na tela**

Comece o game normalmente, pause-o e aperte: L, A, ←, →, ↓, ↓ (para dar uma olhadinha em toda a tela aperte Y e para dar zoom in ou zoom out aperte X e A).

**Invencibilidade**

Comece o game normalmente, pause-o e aperte: R, →, A, L, →, A, ↓, Y.

## SATURN

### GRID RUNNER

**Códigos**

Primeiro entre no menu de Options, depois saia e volte à tela de título e coloque o cursor sobre Options, segure L + R + X + Y e aperte C.

## PLAYSTATION

### THE NEED FOR SPEED II

**Passwords especiais**

**10 - Carros secretos e motor mais potente**

Para aumentar a potência do motor, equipando os carros com motores Pioneer, na tela de Passwords entre com a senha: **POWRUP**
Um busão escolar? Entre com a senha: **BUSME**
Uma limosine com todos os acessórios: **LIMOME**
Um cavalo mecânico: **SEMIME**
Até um fuquinha: **BUGME**
Um caminhão do exercito: **ARMYME**
Pilotar um caminhão de neve: **SNOWME**
Pilotar uma Besta: **VANME**
Pilotar um Volvo 850 T: **VOVME**
Pilotar um Audi A4 Sedan: **QUATME**
Pilotar um Mazda Miata: **MAZME**
**Obs:** Entre com a senha do carro e em seguida com a do motor, para que assim possa acompanhar os outros carros...

### CRUSADER: NO REMORSE

**Passwords**

| | |
|---|---|
| LEVEL 2: **FWQP** | LEVEL 3: **PLRQ** |
| LEVEL 4: **SZNF** | LEVEL 5: **TD5S** |
| LEVEL 6: **J1BT** | LEVEL 7: **K2CV** |
| LEVEL 8: **N3DW** | LEVEL 9: **4FX** |
| LEVEL 10: **X5GZ** | LEVEL 11: **C6HO** |
| LEVEL 12: **D7J1** | LEVEL 13: **F8K2** |
| LEVEL 14: **FGL3** | LEVEL 15: **JFW4** |

### TWISTED METAL 2

**Um truquezinho para salvar sua vida**

Jogando no modo MATCH. Quando seu contador de energia estiver baixo, colete o máximo de armas possível, tentando manter o seu estoque de armas completamente cheio então entre com o código: ↓, ↑, →, ←, ↑, ↑, ↓, ↓, se foi realizado com perfeição irá aparecer no topo da tela a mensagem "SELL YOUR SOUL" e o seu estoque de armas se transformará em pontos de vida.

### SOVIET STRIKE

**Passwords Poderosas**

Para quatro vidas: **SADISSA**
Combustível infinito: **EARTHFIRST**
Para um mundo pacífico: **QUAKER**
Para invencibilidade, ammo e combustível infinitos: **MIDNIGHOIL**
Para ammo, combustível e munição infinitos: **FUGAZI**

**Dicas enviadas por Sandro Renato Soares Garcia**
**São Paulo - SP**

## PLAYSTATION

### SHOOT OUT '97

**Dificuldade Super All-Star**

Coloque o cursor sobre Difficulty dentro de Game Options, e aperte L1, R1, L2, R2. Agora é só apertar X para escolher a dificuldade.

**Time ALL STAR**

Entre no menu Exbition, e aperte R1, R1, R2, R2, L1, L2, L1, L2. Coloque para ↓ e aperte X para escolher os times All Stars de 1994-95 ou 1995-96 e também o time de Phoenix ou San Antonio.

## SATURN

### NORSE BY NORSEWEST

**Passwords**

| | | |
|---|---|---|
| 2- 1STS | 12 - TLPT | 22 - HRDR |
| 3- 2NDS | 13 - GYSR | 23 - L0ST |
| 4- TRSH | 14 - B3SV | 24 - 0B0Y |
| 5- SW1M | 15 - R3T0 | 25 - HOM3 |
| 6- W0LF | 16 - DRNK | 26 - SHCK |
| 7- B4RT | 17 - Y0VR | 27 - TNNL |
| 8- K4RN | 18 - 0V4L | 28 - H3LL |
| 9- B0MB | 19 - T1N3 | 29 - 4RGH |
| 10- WZRD | 20 - D4RK | 30-B4DD |
| 11- BLKS | 21 - H4RD | 31 - D4DY |

## SATURN

### SPACE JAM

**Cheat menu**

Primeiro entre no menu de Options, depois saia e volte à tela de título e coloque o cursor sobre Options, segure L + R + X + Y e aperte C.

## SATURN

### MR. BONES

**Seleção de fase**

Na tela Start / Options, faça a seguinte seqüência: R, R, L, R, R, L, R, L, L, R, L, R, R. Agora é só escolher Options e a opção Level Select estará acessível.

## SATURN

### ID4

**Selecione o seu avião**

Coloque **Mr Happy** ao invés de seu nome em "player name", volte para o menu principal e rapidamente faça a seguinte seqüência: ←, →, ↑, ↓, X, Z, Y.

**Ver os créditos**

Coloque **Credits** ao invés de seu nome em "player name".


TECNOFAX GAMES

Assistência Técnica
Acessórios
Compra
Venda
Componentes
Nacionais e Importados

Transcodificaçoes
Destravamentos
Consertos
Cabos
Modulador RF
Joystick's

Atendemos todo Brasil via SEDEX
Inclusive para consertos
Aceitamos CREDICARD e Diners

TECNOFAX

Comércio e Assistência Técnica Ltda.
Rua Santa Efigênia, 295
1º Andar - Conj. 114/115
CEP 01207-000
São Paulo - SP

Ligue
Fone/Fax: (011) 222-1471

# ANTIGUINHOS

## SUPER NES

### ART OF FIGHTING

**Congele os personagens do computador**

Em qualquer luta do Story Mode, pause e entre com a seguinte seqüência: ↑, X, ←, Y, ↓, B, →, A, L, Y, Select. Para voltar tudo ao normal repita os comandos acima.

**Veja o final**

Inicie o game no Story Mode e, durante a luta, aperte Select para pausar e faça a seqüência ↑, X, ←, Y, ↓, B, →, A, L, Y, no controle 1 e você verá o final do game.

## SUPER NES

### CLAYFIGHTER 2: JUDGEMENT CLAY

**Personagens secretos**

Faça os comandos abaixo na tela de Options:
**JACK:** Segure ↑ e faça X, A, R, R, Y, A
**DR. PEELGOOD:** Segure ↙ e então faça a seqüência B, Y, Y, A, Y.

## MEGA DRIVE

### AERO THE ACROBAT

**Seleção de fase**

Na tela de Start/Options, aperte: C, A, →, ←, C, A, ←, →. Inicie o jogo, aperte Start para pausar o game e aperte: ↑, C, ↓, B, ←, A, →, B. Mantenha o game pausado e aperte A e C simultaneamente para conseguir o menu de seleção de fases.

## SUPER NES

### EARTHWORM JIM 2

**Dicas quentíssimas**

Para acessar estes truques, pause o game e faça um dos comandos abaixo:
**Vida:** ←, Select, →, Select, ←, Select, →, Select
**Munição:** Select, X, X, X, X, X, X, Select
**Three-Shot Gun:** X, X, X, X, A, X, Select
**Continue:** A, Select, A, B, X, Y, X, Y
**Pular estágios:** Select, B, X, A, A, X, B, Select.

## MEGA DRIVE

### RISTAR

**99 vidas**

Em qualquer momento do jogo, aperte Start para pausar e os seguintes botões: ↓ + C, ↑, ←, ↑, →, →, C.

## MEGA DRIVE

### TOY STORY

**Energia infinita**

Na segunda fase, pegue 7 estrelas, entre na caixa de brinquedos e segure ↓ por 5 segundos, se a estrela (marcador de energia) começar a girar, você estará com energia infinita.

**Seleção de fases**

Na tela título, aperte A, B, →, A, C, A, ↓, A, B, →, A. Inicie o jogo e, se você quiser ir para o próximo estágio, aperte Start e depois com o game pausado, aperte o botão A.


DISK - GAMERS

AGORA VOCÊ TEM DICAS ANIMAIS POR TELEFONE.

LIGUE 0900 - 78970

CONFIRA DE CARA DICAS DE :

TOMB RAIDER

RESIDENT EVIL

STREET FIGHTER ALPHA 2

ULTIMATE MORTAL KOMBAT

R$ 4,98 POR MIN

# DICAS DOS LEITORES

## NINTENDO 64

### MORTAL KOMBAT TRYLOGY

**Todas as interrogações**

Durante a história do game, logo no começo, aperte bem rapidamente ◀, ▲, ▶, ▼; L, R, R, R, L, L. Se você fizer rapidamente, vai ouvir uma voz e todas as opções vão aparecer na tela de Options.

**Dica enviada por Gustavo Moreira Alves**
**Maceió - AL**

## NINTENDO 64

### MARIO KART 64

**Corra em reverse**

Para correr em "Reverse", você deverá ganhar o troféu de ouro em todos os circuitos, assim, quando ganhar o ultimo troféu, o final do game será diferente também. Aperte Reset e lá estará a palavra EXTRA embaixo do 150 cc.

**Dica enviada por Lincoln Corrêa de Souza**
**São Paulo - SP**

## MASTER SYSTEM

### STREETS OF RAGE

**Seleção de fase**

Na tela de seleção de personagens, de uns 20 toques para a direita. Depois coloque o cursor sobre seu herói favorito e aperte o botão 1 uma vez para ir a fase 2, 2 vezes para ir a fase 3, assim por diante. Aperte o botão 2 para sair da fase.

**Dica enviada por Valter Alexandre Bortoloto - São Manuel - SP**

## SUPER NES

### THE LION KING

**Código para a última fase**

Na tela de apresentação faça o seguinte código:
B, A, R, R, Y.

**Dica enviada por**
**Rodrigo Milanez Tuzini**

## SUPER NES

### ROCKMAN 7

**Password**

Fase Final
1415
5585
7823
6251

**Dica enviada por Marcos Paulo Baliscei - Mandaguaçú - PR**

## GAME BOY

### SPEEDY GONZALES

**Passwords**

FASE 2: 500999
FASE 3: 343003
FASE 4: 830637
FASE 5: 812171
FASE 6: 522472

**Dica enviada por**
**Ricardo Dionisio Adão**
**D.Caxias - RJ**


**HYPER GAMES**

Nintendo 64 Saturn Playstation
Sega CD 3DO
Super NES Mega Drive Game Gear
Game Boy Master System
PC Games

Possuímos Técnicos Especializados em Alinhamento e Recondicionamento de Canhão de Playstation

R. 12 de Outubro, 58 - loja 15
Lapa - São Paulo - SP

Tel: 260-1393 Fax: 261-1020

**Para anunciar ligue:**
**(011) 3641 - 0444**

**Tilt's** Game Locadora

TILT'S 1
Av. do Imigrante Japonês, 93 S.L. - Vila Sônia
Tel.: (011) 843-9021

TILT'S 3
Av. Jabaquara, 1469 Loja 21 - Saúde
Tel.: (011) 5583-3468

TILT'S 4
Av. Heitor Penteado, 1928 - Sumarezinho
Tel.: (011) 262-0980

TILT'S 5
Praça da Liberdade, 141 Loja 8 - Liberdade
Tel.: (011) 278-9714 Ramal 338

• Master System • Playstation
• Neo Geo CD • Game Gear
• Mega Drive • Game Boy
• Super NES • PC Engine
• Playdia • Nintendo 64
• Nintendo • Neo Geo
• Jaguar • Saturn • 32X • 3DO

• SALÃO DE JOGOS
• VENDAS • LOCAÇÕES
• ASSISTÊNCIA TÉCNICA

# CÓDIGOS PARA O GAME SHARK

## PLAYSTATION

### HEXEN

Todas as chaves ..... 800E7DA0 FFFF
Blue Mana Infinita ..... 800E7DC0 00C8
Green Mana Infinita ..... 800E7DC4 00C8
Classe de armadura alta ..... 800E7C7E 01E0
Armas extras ..... 800E7DB4 0001
..... 800E7DB8 0001

### WILD ARMS

Rudy Codes

HP Infinito ..... 80133DF0 270F
HP Máximo ..... 80133DF2 270F
MP Infinito ..... 80133DF4 270F
MP Máximo ..... 80133DF6 270F
Modificador de experiência ..... 80133E0C ????
Level 99 instantâneo ..... 80133E0E 0FFF
Bullets Infinitos ..... 80134150 0063
Rocket L Infinitos ..... 80134156 0063
Twin Orbs Infinitos ..... 8013415C 0063
Bazooka Infinita ..... 80134162 0063

Jack Codes

HP Infinito ..... 80133E24 270F
HP Máximo ..... 80133E26 270F
MP Infinito ..... 80133E28 270F
MP Máximo ..... 80133E2A 270F
Modificador de experiência ..... 80133E40 ????
Level 99 instantâneo ..... 80133E42 0FFF

Cecilia Codes

HP Infinito ..... 80133E58 270F
HP Máximo ..... 80133E5A 270F
MP Infinito ..... 80133E5C 270F
MP Máximo ..... 80133E5E 270F
Modificador de experiência ..... 80133E74 ????
Level 99 instantâneo ..... 80133E76 0FFF

In Battle Codes

HP Infinito (Rudy) ..... 80165E8C 270F
HP Infinito (Jack) ..... 80166064 270F
HP Infinito (Cecilia) ..... 8016623C 270F

Misc. Codes

Dinheiro infinito ..... 801341DC 967F
..... 801341DE 0098
Item infinito na 1ª posição ..... ...8013404C 0163
Sem batalhas aleatórias ..... ...800E1100 0000
..... ...800E1104 0000
Level up instantâneo ..... 800D2A74 FFFF
..... 800D2A76 00FF

NOTA - Os códigos para batalhas precisam ser desligados após cada batalha. Ative-os somente nas batalhas.
Nos códigos modificadores de experiência, troque as '????' por 'FFFF' para ganhar muita experiência.

### FINAL FANTASY TACTICS

Dinheiro infinito ..... 8005483C E0FF
..... 8005483E 5F5E

**Itens**

Parte 1

..... 80056730 5000
..... 80056732 5050
..... 80056734 5050
..... 80056736 5050
..... 80056738 5050
..... 8005673A 5050
..... 8005673C 5050
..... 8005673E 5050
..... 80056742 5050
..... 80056744 5050
..... 80056770 5050
..... 80056772 5050
..... 80056774 5050
..... 80056776 5050
..... 80056778 5050

Parte 2

..... 8005677A 5050
..... 8005677C 5050
..... 8005677E 5050
..... 80056780 5050
..... 80056782 5050

**Status**

Para outros personagens, siga o modelo.
Por exemplo: EXP para o 4º personagem, seria 300552F9 0063, LEVEL, 300552FA 0063, MP, 80055302 00EE.
EXP para o 5º personagem, 300553F9 0063, Level, 300553FA 0063, MP, 80055402 00EE e .....

**STATUS**

| Pers. principal | 2º personagem | 3º personagem |
|---|---|---|
| | **EXP** | |
| 30054FF9 0063 | 300550F9 0063 | 300551F9 0063 |
| | **LEVEL** | |
| 30054FFA 0063 | 300550FA 0063 | 300551FA 0063 |
| | **BRAVE** | |
| 30054FFB 0063 | 300550FB 0063 | 300551FB 0063 |
| | **FAITH** | |
| 30054FFC 0063 | 300550FC 0063 | 300551FC 0063 |
| | **HP** | |
| 30054FFE 0063 | 300550FE 0063 | 300551FE 0063 |
| | **MP** | |
| 80055002 00EE | 80055102 00EE | 80055202 00EE |
| | **SPEED** | |
| 80055004 0D00 | 80055104 0D00 | 80055204 0D00 |
| | **AT** | |
| 80055008 0017 | 80055108 0017 | 80055208 0017 |
| | **AT** | |
| 8005500A 1900 | 8005510A 1900 | 8005520A 1900 |

# CÓDIGOS PARA O GAME SHARK

(cont.) **JOB POINTS (JP)**

Para outros personagens, siga o modelo.
Por exemplo: Para o 4º personagem, seria 80055352 FFFF, para o 5º, 80055452 FFFF, para o 6º, 80055552 FFFF.

| Main Character | Second Character | Third Character |
|---|---|---|
| | **Parte 1** | |
| 80055052 FFFF | 80055152 FFFF | 80055252 FFFF |
| 80055054 FFFF | 80055154 FFFF | 80055254 FFFF |
| 80055056 FFFF | 80055156 FFFF | 80055256 FFFF |
| 80055058 FFFF | 80055158 FFFF | 80055258 FFFF |
| 8005505A FFFF | 8005515A FFFF | 8005525A FFFF |
| 8005505C FFFF | 8005515C FFFF | 8005525C FFFF |
| 8005505E FFFF | 8005515E FFFF | 8005525E FFFF |
| 80055060 FFFF | 80055160 FFFF | 80055260 FFFF |
| 80055062 FFFF | 80055162 FFFF | 80055262 FFFF |
| 80055064 FFFF | 80055164 FFFF | 80055264 FFFF |
| 80055066 FFFF | 80055166 FFFF | 80055266 FFFF |
| 80055068 FFFF | 80055168 FFFF | 80055268 FFFF |
| 8005506A FFFF | 8005516A FFFF | 8005526A FFFF |
| 8005506C FFFF | 8005516C FFFF | 8005526C FFFF |
| 8005506E FFFF | 8005516E FFFF | 8005526E FFFF |
| | **Parte 2** | |
| 80055070 FFFF | 80055170 FFFF | 80055270 FFFF |
| 80055072 FFFF | 80055172 FFFF | 80055272 FFFF |
| 80055074 FFFF | 80055174 FFFF | 80055274 FFFF |
| 80055076 FFFF | 80055176 FFFF | 80055276 FFFF |
| 80055078 FFFF | 80055178 FFFF | 80055278 FFFF |
| 8005507A FFFF | 8005517A FFFF | 8005527A FFFF |
| 8005507C FFFF | 8005517C FFFF | 8005527C FFFF |
| 8005507E FFFF | 8005517E FFFF | 8005527E FFFF |
| 80055080 FFFF | 80055180 FFFF | 80055280 FFFF |
| 800550A0 FFFF | 800551A0 FFFF | 800552A0 FFFF |

## SATURN

### SAMURAI SPIRITS RPG (Versão Japonesa)

Master Code ..... F6000914 C305
..... B6002800 0000
Dinheiro infinito ..... 160E4F44 000F
..... 160E4F46 423F
Power infinito ..... 160E5A6E 0020
..... 160E5B12 0020
..... 160E5BB6 0020
Level up instantâneo ..... 160E5A3E FFFF
..... 160E5AE2 FFFF
..... 160E5B86 FFFF
Força infinita ..... 160E5A42 03E7
..... 160E5AE6 03E7
..... 160E5B8A 03E7
Energia infinita ..... 160E5A46 03E7
..... 160E5AEA 03E7
..... 160E5B8E 03E7
Sem batalhas aleatórias ..... 160DD6EC 0000
Sempre abilitado para Attack ..... 160E4F9C 0000
..... 160E4FFC 0000
..... 160E505C 0000

### MACROSS (versão japonesa)

**Parte 1**

Master Code ..... F6000924 C305
..... B6002800 0000
Bombas Infinitas ..... 360435DF 0004
SDF's Infinitos ..... 16043530 03E7
Mísseis Infinitos ..... 36041972 004F
Tiro sempre carregado ..... 16045AC4 0000
Shield Infinito ..... D60E0024 0000
..... 360E0027 0065

**Parte 2 (aperte 'RESET' para ativar os códigos)**

Master Code ..... F6000914 230B
..... B6002800 0000
Bombas Infinitas ..... 3604295C 0004
SDF's Infinitos ..... 160428BC 03E7
Mísseis Infinitos ..... 36040D52 004F
Tiro sempre carregado ..... 16044E34 0000
Shield Infinito ..... D60E0024 0000
..... 360E0027 0065

### ENEMY ZERO

Master Code ..... F6000914 C305
..... B6002800 0000
Save infinito ..... 16097246 0063
Arma ..... 16088786 00FF
..... 16088782 006D
God mode (nunca morre !!): ..... 160270EE A017
..... 1602BF10 0009
..... 1602C7A6 A057
..... 1602A874 0009
Todas as funções para armas de fogo:
..... 16026636 E900
..... 160265E8 0009
..... 16026D6E A002
..... 16026608 2921
..... 1602660A A152

### NORSE BY NORSEWEST

Master Code ..... F6000914 C305
..... B6002800 0000
Energia infinita (Erik) ..... 16073B7E 0003
Energia infinita (Baleog) ..... 16073B9A 0003
Energia infinita (Olaf) ..... 16073BB6 0003

### DIE HARD ARCADE

Master Code ..... F6000914 C305
..... B6002800 0000
Créditos Infinitos ..... 1609FD74 FF00

# GAME NEWS

## ARCADE

### Mortal Kombat 4

**Midway**

**Luta - N/D**

**Previsto para final do ano nos States**

Prepare-se para jogar um dos dois games de luta mais esperados do século (o outro foi Street Fighter III, que decepcionou), o lançamento de Mortal Kombat 4 está cada vez mais próximo. O game está sendo produzido pelo mesmo time dos MKs anteriores. MK4 será totalmente 3D poligonal texturizado em tempo real, com um hardware feito especialmente para o game, chamado Zeus, o sistema pode gerar mais de 1 milhão de polígonos por segundo (excedendo a capacidade da placa Model 3 da Sega, aquela de Virtua Fighter 3), cada personagem terá mais de 3 mil polígonos. Para acelerar o carregamento do game com tantos dados, a Midway optou por usar EPROMs (Erasable Programmable Read-Only Memory chips) ao invés de Hard Drives (usados em Cruis'n USA e Killer 1 e 2), pois as EPROMs são muito mais rápidas. Além disso, o microprocessador DSP usado em Cruis'n USA também será utilizado em MK4. A maior vantagem de toda essa tecnologia é o preço, as máquinas de MK4 não serão tão caras como um Virtua Fighter 3, por exemplo. Ed Boon sempre fez grandes inovações de um game para outro, como os vários Finish Moves de MK2, o botão Run e combos pré-definidos de MK3 e a barra Agressor em MK Trilogy; para MK4, Ed promete uma inovação maior que todas já feitas em todos os MKs, algo que vai realmente mudar o game, fazendo um sistema de jogo único, diferente de War Gods, Tekken, Street Fighter ou qualquer outro game de luta, Boon promete uma jogabilidade rápida e que vai testar os reflexos de qualquer perito em MK, ele diz que a jogabilidade vai ser bem rápida e ofensiva. MK4 terá 12 personagens selecionáveis direto (esta é a meta inicial de Boon, mas pode ser ainda maior). Os já conhecidos que retornarão são Raiden, Liu Kang, Scorpion, Sub-Zero e Sonya, há rumores de que Johnny Cage também fará sua aparição. Alguns novos personagens virão diretamente do game MK Mythologies: Sub-Zero. Alguns dos sete ou oito lutadores novos incluem Shinnok, um deus ancião líder do povo de Noob Saibot, Quan Chi, que serve como mago para Shinnok e uma mulher assassina. Há rumores de que o game sairá para Playstation e Nintendo 64 próximo ao final de 98. A textura usada nos personagens são digitalizadas de atores reais e depois trabalhadas por um técnico em 3D, uma técnica parecida com aquela usada em War Gods, só que agora bem mais avançada. Os movimentos usam a tecnologia Motion Capture, Richard Divizio (que fez Kano, Baraka e Kabal nos MKs 2D) já está fazendo movimentos para um dos personagens enquanto outros lutadores fazem Motion Capture para os personagens de MK4. A novidade do game é que não haverá mais aquele montão de personagens iguais apenas com as cores trocadas, isso é uma técnica aplicável apenas em sprites 2D para economizar memória, agora em MK4, cada personagem vai ter sua própria textura e seu look particular, mesmo os personagens secretos (isso mesmo, a Midway já confirmou personagens secretos, o que seria de um MK sem eles). De acordo com a história, Shao Kahn ainda está vivo, mas não está mais no poder e não foi confirmada sua presença em MK4. Shinnok é agora o último chefão do game. A história é a seguinte: os deuses anciãos são os verdadeiros soberanos de todos os reinos, observando enquanto os mundos são criados e destruidos, governando os reinos com milênios de conhecimento. Mas um destes deuses anciãos, chamado Shinnok, caiu na cobiça e ilusão do falso poder pelo reino da Terra. Ele quis o reino para ele mesmo, para ter poderes inigualáveis. Shinnok entrou no reino sem desafios com o uso de um amuleto místico. O amuleto preveniu que os deuses anciãos interviessem. Depois ele teve que encarar o jovem deus do trovão, conhecido como Rayden, que foi nomeado pelos deuses anciãos para defender a Terra. Após a destrutiva batalha travada entre os dois, Raiden saiu vitorioso pois a auto-confiança de Shinnok foi sua falha. O deus do trovão tomou o amuleto de Shinnok e com a ajuda dos verdadeiros deuses anciãos, ele o baniu para um lugar chamado Netherealm (reino baixo). Determinado em manter o amuleto longe de mãos erradas, Raiden o enterrou bem fundo nas montanhas da China. Ele construiu um enorme templo para abrigar o amuleto e nomeou quatro guerreiros imortais para protege-lo. Depois o artefato ficou conhecido como o amuleto de Shinnok. Muitos eventos ocorreram no reino da Terra e no Outworld, enquanto lutas eram travadas entre os próprios mortais da Terra. Enquanto isso, Shinnok, aprisionado no Netherealm por anos, ganhou a adoração de um grupo conhecido como Irmãos da Sombra. Um membro conhecido como Noob Saibot entrou nos dois torneios entre os mortais da Terra e do Outworld. Ele tinha que observar e informar a Shinnok as

Uma prévia do visual do arcade, o cara aí é Quan Chi.

ocorrências do torneio Mortal Kombat. Ele usou Noob Saibot para destruir Shao Kahn e obter o poder necessário para enfrentar os deuses anciãos que o aprisionaram no Netherealm. Por isso, Shinnok deu poderes especiais à Noob Saibot (e por isso ele se tornou um sub-chefe, assim como Goro, Kintaro e Motaro). Agora, com o reino da Terra e o Outworld, Shinnok tem o poder que ele queria para destruir os deuses anciãos. Yes, até que enfim um enredo original e legal para MK. Ed Boon também confirmou uma tela de seleção totalmente nova para MK4, e não mais aquela comum aos MKs. O sangue não será no estilo de War Gods ou Resident Evil, ele será único. E por falar em sangue, MK4 será o mais sangrento de todos os games da série. A partir de MK2, a Midway começou a esculachar, colocando Babalities, Friendships e Fatalities sem sentido e até sem graça, sem contar os Animalities, mas em MK4, Ed Boon promete trazer toda a seriedade e violência de MK1, sem nenhuma gracinha, só violência pura e sem Fatalities bestas (como inflar a cabeça de alguém), os Stage Fatalities também estarão de volta, só que agora com um visual mais animal que nunca, os rumores dizem que cada lutador terá 3 ou 4 fatalities. Com o visual 3D do game, a câmera poderá se mover com a batalha, procurando sempre o ângulo mais animal de um golpe. Outra novidade prometida tem algo a ver com a tela de Versus, algo diferente dos códigos secretos (talvez os chefes e personagens secretos serão jogáveis a partir de códigos especiais). Babou? Então espere só até você poder jogar este game, será inacreditável, este é o tipo de lançamento que só acontece uma vez na vida.

## NINTENDO 64

**San Francisco Rush**

**Midway**

**Corrida - N/D**

**Previsto para final do ano nos States**

San Francisco Rush é um sucesso nos arcades pelas coisas que ele faz melhor que qualquer outro game de corrida. A versão para Nintendo 64 não deixa nenhuma destas coisas para trás, e ainda expande as opções do game. San Francisco Rush permite que os jogadores explorem enquanto correm pelas pistas. Cada pista está cheia de atalhos e caminhos secretos. Cada um destes caminhos é desafiante o suficiente para fazer com que os jogadores tenham que decidir se o risco compensa qualquer vantagem que eles possam ganhar. Esta exploração é recompensada com uma vantagem de tempo significante e mesmo quando alguém tem um inesperado acidente, o game trata de colocar o carro rapidamente na corrida, isso torna o game super competitivo. Pode haver situações em que seu oponente lidera a prova o tempo todo e, após pegar um atalho, você sair lado-a-lado com ele na reta final, emocionante. O game ainda traz um modo para dois jogadores com tela dividida, sem perder a velocidade e animação. Apesar da versão para Nintendo 64 não ter a qualidade gráfica do arcade, a movimentação é incrivelmente suave e contém efeitos de arrasar. A jogabilidade está mais voltada para o aspecto de um game de corrida de arcade com muita competição, ao invés de um simulador. Você poderá escolher entre uma enorme variedade de veículos e pistas. Tudo isso pode fazer de San Francisco Rush um dos melhores games de corrida para um console doméstico de todos os tempos.

# PLAYSTATION/NINTENDO 64

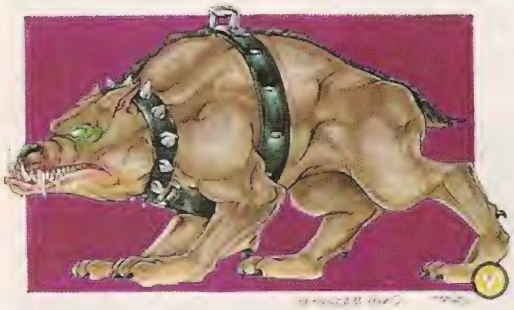
## Mortal Kombat Mythologies: Sub-Zero

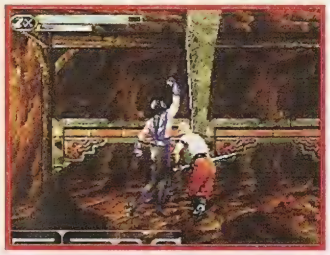
**Midway**

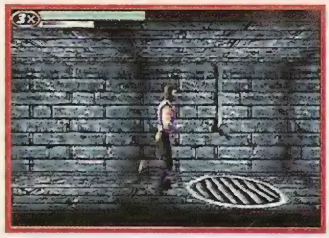
**Luta/Adventure - N/D**

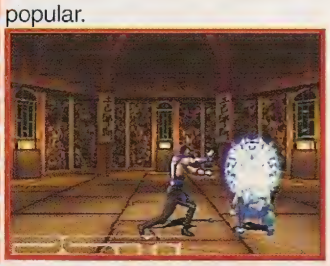
**Previsto para novembro nos States**

MK Mythologies: Sub-Zero é um game com uma mistura incomparável de gráficos e estilos. O game não é um RPG como foi informado anteriormente, mas sim um Adventure com muita ação e vários elementos vindos da série de luta. O game conta com gráficos poligonais texturizados em tempo real, gráficos digitalizados e alguns sprites pré-renderizados. Todos os cenários são pré-texturizados, Sub-Zero é um sprite digitalizado do ator John Turk (assim como em MK3, mas Sub está mascarado), outros são sprites comuns e alguns chefes grandes são poligonais em tempo real, uns chegam a ser maiores que a própria tela. Quanto às diferenças entre os dois consoles, pelo formato cartucho, a versão N64 perderá frames de animação, mas o visual será mais animal, graças ao poder do console em gráficos, e a versão para Playstation, além da animação mais suave, terá cenas em FMV (Full Motion Video) entre as fases. O enredo do game é diretamente ligado com o de MK4 e muitos personagens serão comuns nos dois games, mas a história de MKM:SB é bem mais complexa e detalhada, devido ao estilo de jogo, e um dos principais objetivos do game é também esclarecer muitas dúvidas sobre a história de MK, por que este cara gosta daquele e por que aquele outro odeia tal personagem, coisas do gênero. A história se inicia 10 anos antes do primeiro torneio (MK1). No início do game, Sub-Zero entra em um templo, onde ele encontra Scorpion, que sai correndo (este é o Scorpion antes de sua morte), ele é o guardião do mapa dos elementos, então Sub inicia sua primeira fase em busca do mapa. O tal mapa dos elementos mostra a localização de um templo, mas o verdadeiro tesouro é o que está guardado lá, um artefato antigo conhecido como o amuleto de Shinnok. Quando você encontra Scorpion, luta até a morte, de Scorpion é claro, fazendo dele o Scorpion que todos adoram, morto. No final de cada fase o game mostra cenas em FMV (no Playstation) que mostram o desenrolar da história, tudo com os mesmos atores reais que fizeram o game como Sub-Zero, Shinnok, Shang Tsung, Raiden, Quan Chi, entre outros. Sub terá 3 fatalities no total e será basicamente uma mistura do Sub sem máscara e o mascarado de UMK3, com todos os seus combos, Slides, Ground Freezes e seus já conhecidos poderes, além das habilidades adicionadas para um game de ação e plataforma. Há também uma barra chamada Ice Meter, que funciona praticamente igual à barra de Run, sempre que Sub usa seus poderes congelantes, a barra desce um pouco, se você gastar muito seus poderes, terá que esperar usando as próprias mãos até que a barra se encha lentamente, mas há power-ups para encher a barra instantaneamente. Você luta contra os chefes assim como no game de luta, a inteligência artificial de cada Boss é diferente e vai ficando mais difícil conforme você avança no jogo. Serão 8 mundos constituídos de fases enormes, em cada mundo você tem uma missão como pegar algum item ou fazer algo especial. Outro lançamento imperdível da série MK, que fica cada dia mais popular.









# PLAYSTATION

## Dragon Ball Final Bout

**Bandai**

**Luta - CD**

**Previsto para agosto no Japão**

Dragon Ball, que começou sua carreira como um mangá nos anos 80, criado por Akira Toriyama ganhou fama mundial. Son Goku e os Super Saiya-Jins têm fãs por todo lugar. A série já ganhou dois games para o Playstation: Dragon Ball Z Ultimate Battle 22 e Dragon Ball Z Legends. Agora é a vez de Dragon Ball Final Bout, que já foi anunciado anteriormente como Dragon Ball GT (baseado na mais recente fase do anime, que ocorre após DBZ, é DBGT). Mas a Bandai resolveu mudar o nome do game, mesmo porque os únicos personagens da série GT são Trunks, Pan e a versão criança de Goku, da série Z estão Cell, Majin Boo, Freeza e outros. Serão 10 personagens selecionáveis inicialmente e mais alguns secretos, assim como nos games da série. DB Final Bout é totalmente feito com gráficos poligonais, o que possibilita ângulos de visão que realmente demonstram a ação do jogo. Os golpes especiais estão mais animais que nunca, assim como o velho e bom "Kamehameha" de Goku. Os jogadores terão uma liberdade muito maior ao flutuar no ar em Final Bout. Há rumores de que o game também será lançado nos States lá pelo final do ano, o que seria inédito na história dos games de Dragon Ball.

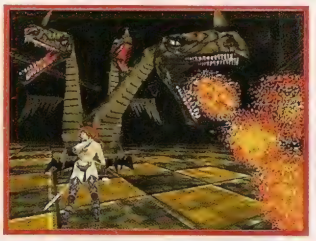
# PLAYSTATION/PC CD-ROM

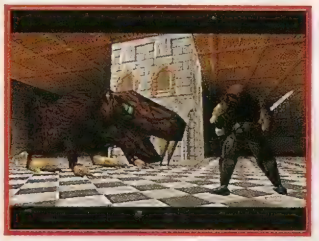
## Deathtrap Dungeon

**Eidos**

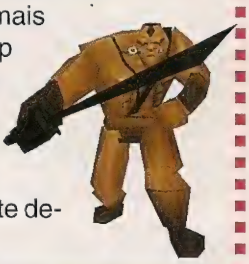
**Adventure - N/D**

**Sem previsão de lançamento**



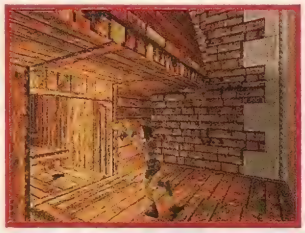


O sucesso de Tomb Raider não subiu à cabeça da Eidos, que já começa a investir em novos games, como a continuação do clássico TR e Deathtrap Dungeon, um adventure diferente. O game tem como base a diversão e a simplicidade, o sistema de combate é rápido e fácil de pegar. As fases são criadas em 3D, com um visual de fazer inveja à qualquer Dungeons & Dragons, cheias de criaturas como orcs, zumbis, guerreiros esqueléticos, enormes dragões, aranhas gigantes, múmias e também armadilhas como buracos cobertos, corredores secretos, chãos falsos, espinhos e muito mais. Na versão PC haverá o modo para Multiplayer via etwork, mas nada foi dito sobre um modo similar no Playstation (via Link Cable ou tela dividida). A animação perfeita e suave dos personagens pode ser vista de qualquer ângulo por um sistema de câmera inteligente, que busca sempre o ângulo mais animalesco da batalha. Deathtrap Dungeon terá 10 fases geniosamente desenvolvidas, 55 tipos de personagens, um sistema de jogo com luta de espadas, magias e muitos elementos de Adventure e RPG. Outro que promete detonar.

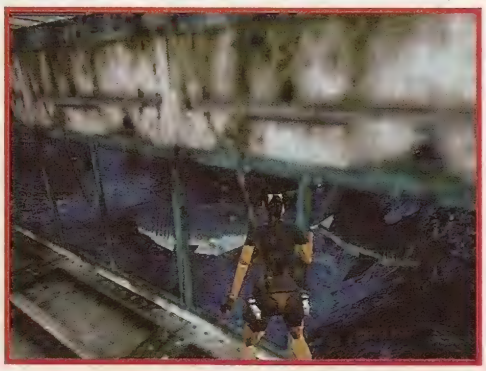


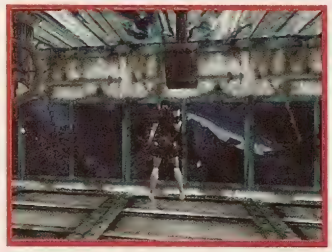
# PLAYSTATION/PC CD-ROM

**Tomb Raider 2**
**Eidos/Core Design**
**Adventure - CD**
**Previsto para 14 de novembro nos States**

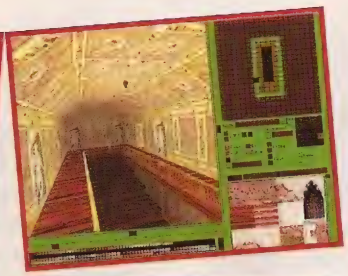
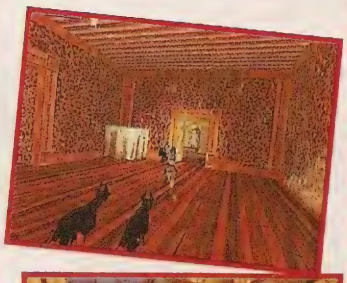


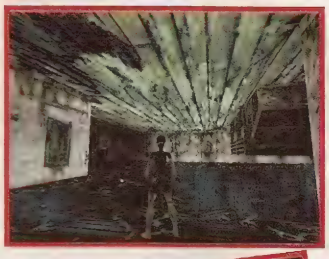
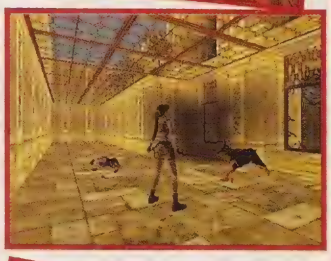
Um dos maiores sucessos de todos os tempos está de volta, Tomb Raider 2 chega em novembro (no aniversário do primeiro game) para Playstation e PC CD-ROM (Windows 95). A Eidos afirmou que não há planos para lançar a continuação para Saturn, pois o console não permitiria as grandes vantagens sobre o primeiro que estarão nas versões Playstation e PC. Lara vai estar mais sensual que nunca, seu cabelo agora é bem comprido e balança pra lá e pra cá quando ela corre, flutua sobre a superfície da água e tal. Quem já enjoou daquela roupinha dela no primeiro game (o que é muito difícil) vai adorar esta continuação, agora Lara troca de roupa a cada fase (não se empolgue, pois não dá pra ver ela trocando a roupa), agora não haverá mais shortinho na neve, sua roupa será de acordo com a fase. No original eram 15 fases de muita ação e puzzles, o número de fases de Tomb 2 ainda não está definido, mas a Eidos já confirmou que serão mais de 15 e todas elas serão bem mais longas e desafiantes que no original. Uma das fases se passa em Veneza, Itália, e é totalmente ao ar livre, você passará pelos tetos das casas, pulará entre as gondolas e coisas do gênero, outras fases incluem o Tibet, a Grande Muralha da China e um navio afundado (algo como o Titanic). A fase de treino também será bem inovadora, muito mais

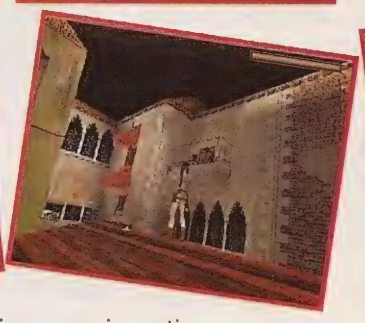


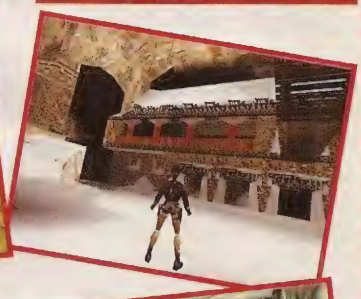


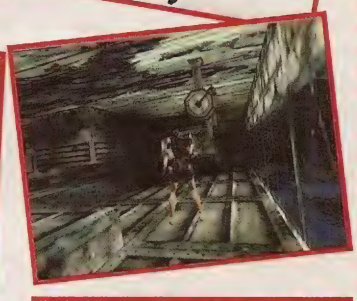
completa e desafiadora, talvez terá algo como treino de tiro. Em geral, as fases serão bem mais variadas que as de Tomb 1. Lara também terá novas armas em seu já pesado arsenal, foi confirmado um arpão e especula-se um arco-e-flecha. Além de todas as habilidades já conhecidas de Lara, que serão reanimadas, ela será capaz de rastejar e escalar. Haverá muito mais inimigos humanos, que pra efeito de realismo, morrem com menos tiros que no original e também cães doberman (parece até Resident Evil). Os inimigos também serão bem variados e a inteligência artificial de todos eles foi bem melhorada, se você subir uma corda para fugir de um inimigo, por exemplo, ele seguirá você, antes ele ficaria no seu local de origem, isso melhora muito o desafio do game, os inimigos são capazes de fazer praticamente tudo que você pode. A história envolve um mago morto chamado Callistro, um imperador chinês chamado Quin Shihuang e alguns cultos. Uma lenda diz que quando você enfia a adaga de Xian em seu coração, você adquiri o poder do dragão. Três grupos cobiçam a tal adaga e todos por razões diferentes. Lara Croft, sempre a aventureira, está em um destes grupos. Em sua aventura ela vai encontrar os outros dois. Lara começa sua busca na Grande Muralha da China, local onde

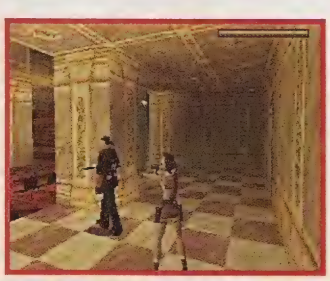



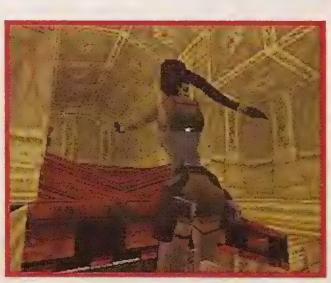













está a lendária adaga de Xian, e vai continuar por outras partes do mundo. A Eidos está pensando na possibilidade de criar um parceiro para Lara e também adicionar um modo multiplayer no game, mas isso ainda é só possibilidade. Outro efeito novo para o game, e talvez a maior melhoria na parte gráfica é a iluminação dinâmica, a luz agora sai da arma de Lara e dos inimigos criando efeitos super especiais, um tiro pode iluminar uma sala escura e revelar segredos não vistos normalmente, além disso, todas as luzes-ambiente foram re-elaboradas e as sombras foram corrigidas, parecendo bem mais reais. Curta as imagens do game e espere ansiosamente pelo game, pode crer que vai compensar.

# RAPIDINHAS

## MAIS SQUARE

É impressionante como a empresa está lançando tantos jogos, algo jamais visto na história dos games. Depois de uma avalanche de games, a Square comentou sobre mais um lançamento para Playstation, é Einhander. Muito pouco se sabe além do título do game, mas já especula-se que ele não seja mais do que Zauber, um dos primeiros games que a Square anunciou para Playstation (confira na Gamers Nº12) e que misteriosamente foi esquecido, a empresa não falou mais nada sobre o game. Se você quiser saber mais sobre Einhander, veja na matéria de FF Tactics a parte sobre o CD demo que vem com o game, lá, além de Einhander, você confere Sa-Ga Frontier, Front Mission Alternative e também o 2. Além disso, a Square já divulgou novidades sobre Final Fantasy VIII, isso mesmo, o 8º. Já se sabe que o game vai ser mesmo para o Playstation e será lançado na segunda metade de 98. FFVIII terá mais cenas em CG, cenários e mini-jogos que o antecessor e por isso vai ocupar 4 CDs ou mais. O enredo (a essência da série) será totalmente novo, mas ainda terá Cid e Chocobos. Um novo sistema chamado Monter Breeding será criado, algo similar ao sistema de alimentar Chocobos em FFVII, e com isso você poderá alimentar e usar novos monstros. Alguns dos novos mini-jogos poderão ser "Tiro ao Chocobo" e "Asa-Delta".

## NOVIDADES PARA RESIDENT

Quem tem um Saturn deve estar dando pulos de alegria desde a Gamers Nº 19, o lançamento de Resident Evil para o console, marcado para 25 de julho já está causando furor. A Capcom já deu mais detalhes sobre as novidades desta versão para o console da Sega. Após terminar o jogo, você terá acesso ao modo Battle Game, um mini-jogo onde você escolhe Jill ou Chris e tem que detonar 11 tipos de monstros por 5 estágios diferentes; inicialmente você poderá usar 1 arma e não pode coletar itens, usar o mapa, o rádio ou os arquivos na tela de menu, mas após completar um estágio, você ganha novas armas e itens. Também haverá um novo inimigo ainda não nomeado que vai aparecer na Coutyard Area, ele possui foices afiadas nas mãos. Agora serão dois Tyrants no laboratório no final do game, mas a Capcom ainda não divulgou como isso vai alterar o enredo de RE. As roupas serão mesmo novas, Jill e Chris terão roupas originais. Além de tudo isso, o Save vai ocupar menos espaço e por isso o tempo para salvar o seu progresso será mais curto.

## DISK DRIVE ADIADO

Quem tem um Nintendo 64 e está pacientemente esperando pelo lançamento no Disk Drive vai ficar louco. A Nintendo anunciou oficialmente no Japão que o lançamento do aparelho foi adiado para março de 98, a desculpa já era de se imaginar, a produção dos jogos está muito lenta (assim como os cartuchos do console). Fazer o quê.

## A POTÊNCIA DA SNK

O sistema de 64 bits da SNK já está perto da realidade, primeiramente em arcades e mais tarde, provavelmente em console doméstico. As configurações da placa já estão definidas e o nome oficial também, será o Hyper Neo Geo 64. Confira a potência da máquina:

**Básico**
CPU: 64 bits RISC
RAM Principal: 4 MB
RAM de programa: 64 MB
**3D Hardware**
Memória VERTEX: 96 MB
Memória para textura: 16 MB
**Habilidade com Sprite 2D**
1536 sprites por frame a cada 1/60 de segundo
Memória para Personagem: 128 MB
Habilidades: Escala, Rotação, Conexão, Mosaico, Engrenagem, Linkagem, Ação
**2D Scrooling**
Até 4 layers (camadas) ao mesmo tempo
Memória para Personagem: 64MB
Habilidades: Escala, Rotação, Mutação, Igualação, Scrooling de Linha
Paleta de Cores: 4096 cores simultâneas de 16,7 milhões no total
**Som**
32 canais de som
Sampling: 44,1 KHz
Memória Wave: 32 MB

Além das configurações da placa, a SNK já liberou imagens dos dois primeiros games, Round Trip RV e Samurai Spirits: Soul of Samurai (que você já conferiu nas páginas da Gamers). Round Trip RV é um game de corrida um pouco diferente daqueles que você já está acostumado, você escolhe seu carro e sai correndo em uma das pistas até certo ponto, depois você deve virar e voltar para o ponto de partida, ou seja, você não terá apenas que enfrentar seus adversários, mas também pegará trânsito em contramão. Samurai Spirits terá 11 personagens poligonais para arrasar, o game está apenas 40% pronto. Ambos estão previstos para final do ano.

## SONIC NO SATURN NOVAMENTE

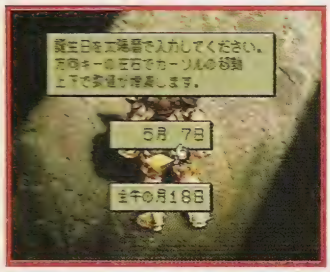
A Sega está preparando um novo game de corrida com Sonic, mas não é corrida de carros, é tudo na base da sola, corrida a pé. Cada personagem terá suas próprias características e todas as pistas terão atalhos e muitos segredos para você explorar. Sonic R está previsto para final do ano no Japão.

## NAMCO E SQUARE

A Namco, produtora famosa por seus sucessos como Tekken e Ridge Racer, confirmou recentemente o seu primeiro game para Nintendo 64: Family Stadium 64. O game continua a série que começou no Nintendinho e passou pelo Game Boy e Super Famicom. Além disso, a empresa fez uma parceria com a Square, a gigante dos RPGs, para produzir um novo game de luta para arcades até o final deste ano. A Namco cedeu sua placa System 12 (a mesma de Tekken 3) e todo seu Know How em arcades, a Dream Factory (de Tobal 1 e 2) está desenvolvendo e fazendo a programação.

## MAIS RAM NO SATURN

A maior vantagem do Saturn sobre o Playstation é a memória RAM e a possibilidade de expandi-la mais ainda, o que possibilita fazer games perfeitos em 2D, e agora a Sega resolveu aproveitar ainda mais esta vantagem, lançando um novo cart de RAM chamada de Cartucho de 4 Mega. Mas não ficou bem claro se este novo cart vai expandir a memória total do console para 4 Mega ou se ele vai conter 4 Mega, elevando a capacidade total do console para 6 Mega. De qualquer forma, ele será um avanço em relação ao Cart anterior, utilizado pela SNK, que continha 1 Mega e elevava a capacidade do console para 3 Mega. A Capcom já confirmou os três primeiros games que vão utilizar o cart, são X-Men Vs. Street Fighter, Marvel Super Heroes Vs. Street Fighter e Darkstalkers III. Apesar de não ter sido confirmado, parece que estes três títulos vão ser exclusividades do Saturn. Há ainda, a possiblidade de a Capcom lançar Street Fighter III para o console da Sega utilizando o novo cart e quem sabe até a SNK lance seu TKOF97.




Logo no início, você define a data de nascimento de Ramza (formato mês/dia), o que vai definir seu signo.

Os ataques pelas costas tiram mais energia.

# FINAL FANTASY TACTICS™

## O TRUNFO DA SQUARE

PLAYSTATION

## GAME DO MÊS

A Squaresoft está na sua melhor fase e continua lançando games de primeira para o Playstation, que também está no melhor momento de sua carreira, prova disso é a nova versão do maior clássico da Square, Final Fantasy Tactics.

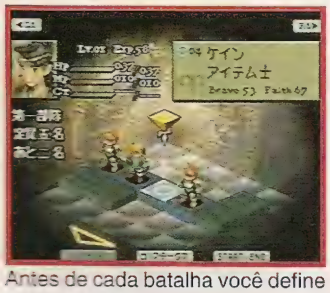
Depois do lançamento de FFVII, que ainda hoje faz a cabeça da galera, FFT vem para arrebentar num estilo totalmente diferente dos games da série. O game é super parecido com Tactics Ogre (da Enix para Super Famicom), pudera, ele foi produzido pelo mesmo time que fez o game e mais a supervisão do gênio da Square, Hironobu Sakaguchi.

O esquema de jogo é de batalhas em 4D (as três dimensões normais e o fator tempo), com muita estratégia. Você controla um grupo de personagens e deve realizar missões como proteger outros personagens ou detonar um bando de inimigos. O fator tempo é muito importante em FFT, já que o sistema de batalhas é o Charge Time Battle, um sistema derivado do antigo Active Time Battle (implantado em FFIV e utilizado em FFV, FFVI, FFVII, Chrono Trigger, entre outros), neste sistema, cada personagem tem uma barra de tempo (a barra CT), quando esta barra enche, indica que chegou o turno deste personagem, então você poderá definir um comando e, dependendo do comando escolhido, o Charge Time entra em ação, o personagem carrega o ataque ou magia durante um certo tempo para depois desferi-lo. Outra novidade em FFT, é o sistema de Jobs (profissões), cada Job tem características e habilidades diferentes, são 4 tipos de habilidades: Action, que define comandos de ação como ataques ou magias; Reaction, que são habilidades em resposta à uma investida inimiga; Support, são habilidades que têm efeito direto sobre o personagem e Move, que são habilidades ativadas quando o personagem se move. Cada personagem pode usar duas habilidades de Action (uma do Job atual e outra de algum Job que ele já tenha aprendido anteriormente) e apenas uma habilidade dos outros tipos.

O toque especial da Square se nota no fator enredo, que é a característica principal dos games desta softhouse super competente, e que em FFT continua excelente. O game conta uma parte da Guerra dos Leões (Lion's War), também conhecida como a Guerra dos 50 anos, pois este foi o período que durou a tal guerra. A guerra se iniciou porque o Rei do continente de Ivalice morreu sem definir um herdeiro. O resultado foi que dois lordes lutaram por 50 anos até que um dos lados (o seu lado) teve uma vantagem significante e o outro lado foi obrigado a assinar um tratado de paz. O maior responsável por este acordo foi o pai de Ramza. Depois da guerra, um amigo de Ramza tornou-se Rei e ele mesmo, que foi o principal responsável pelo fim da guerra nunca teve seu nome reconhecido. Durante o game a história se desenvolve com muitas intrigas, brigas entre famílias, seqüestros, mortes, sabotagens, um enredo bem medieval, nota 10.

Os gráficos ficaram excelentes, a começar da apresentação em CG, o ponto forte da Square, no game, os estágios são poligonais texturizados em tempo real, com texturas realistas e ótimos efeitos de luz e sombra, os personagens são Bitmaps, ou seja, gerados como gráficos 2D simples e as magias são em CG, aplicadas por cima do cenário e personagens com efeito de transparência, inacreditável. O som é de arrasar, as músicas são as melhores PCM de todos os tempos, detonam até Arc the Lad e Dracula X . A jogabilidade é complexa mas de fácil aprendizado.

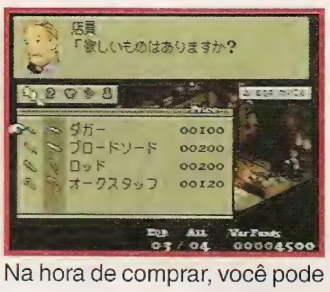
O game é simplesmente viciante, daqueles de fazer você passar horas e horas na frente da telinha sem ver o tempo passar. Aprenda as manhas básicas para jogar FFT nesta edição e confira mais segredos na próxima edição, que vai estar quente mesmo, tem até manha para jogar com Cloud, isso mesmo, Cloud de Final Fantasy VII, não perca.



Antes de cada batalha você define a posição de seus personagens, nem sempre é bom colocar os mais fortes na frente.

Você pode andar pelos quadrados azuis, o número no canto superior direito indica a altura do local em que está o cursor.

Sem nenhum personagem selecionado, segure □ e você poderá se movimentar pela fase, os personagens em azul são seus aliados, em vermelho são seus inimigos.



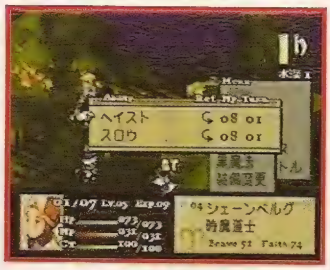

Na hora de comprar, você pode apertar → ou ← para alternar entre os diferentes tipos de itens, apertando ▲ você confere quem pode se equipar com o item selecionado.

| PLAYSTATION | | | | |
|---|---|---|---|---|
| FINAL FANTASY TACTICS | | | | |
| SQUARESOFT | - | 2 CDS | | |
| RPG/ESTRATÉGIA | - | 1 JOGADOR | | |
| GRÁFICO | 93 | JOGABILIDADE | 94 | |
| MÚSICA | 95 | DIFICULDADE | 91 | |
| EF. SONOROS | 87 | ORIGINALIDADE | 93 | |
| DIVERSÃO | 96 | CLAS. FINAL | 93 | |

CRÍTICA

Dificuldade elevada e um enredo integrante são a chave para a diversão em Final Fantasy Tactics. Obrigatório.

Na hora de atacar, confira a habilidade de Reaction do inimigo (Counter no caso) e quanto você vai tirar de HP (indicado na foto como -009).



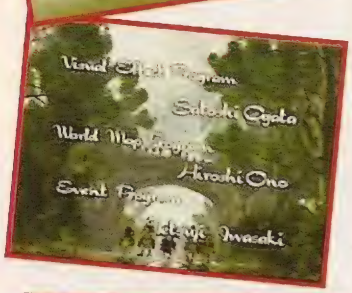
As magias do Time Mage, como Haste (que aumenta a velocidade) são excelentes.

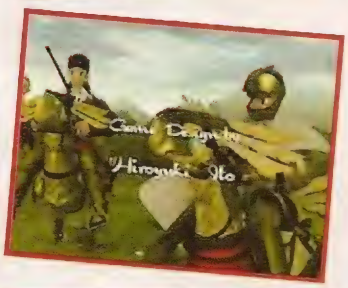
Ao fazer uma magia, o vermelho indica o alcance dela e o amarelo o raio de ação.

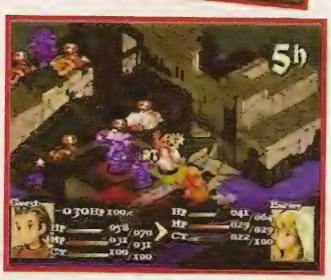
Tome muito cuidado com os arqueiros, eles podem atacar de longe, detone-os o mais rápido possível.

Quando um personagem morre, com exceção dos "Guests", ele fica com um contador, se ele zerar, o personagem vira item e morre definitivamente.

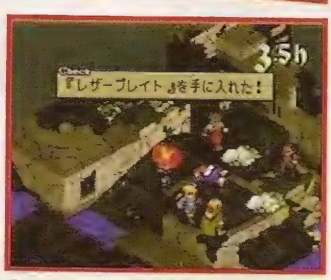
Acabando um turno de um personagem, você terá que definir para que lado ele vai ficar virado, procure ficar sempre de frente para o inimigo.



Se alguém fizer uma magia contra você, tente matá-lo enquanto ele carrega a magia e você evitará ser atingido.

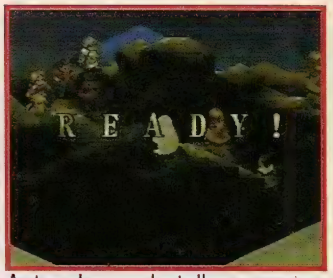


Os baús contém itens e equipamentos, não deixe de pegá-los.

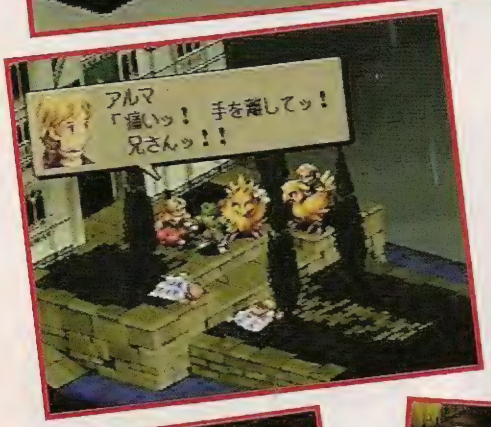
Os Black Mage também são osso duro de roer, se um deles fizer uma magia contra um de seus personagens, você tem duas opções: tentar matar ele antes que ele faça a magia...

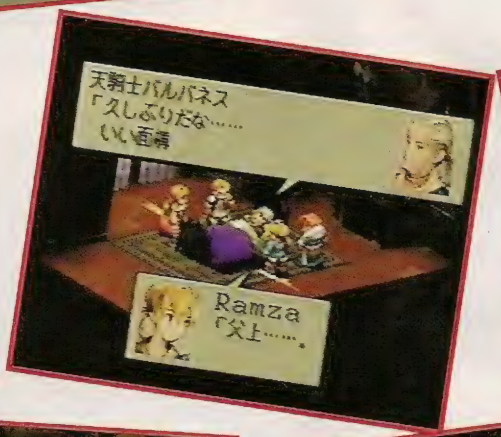
...ou caminhar para cima dos inimigos, pois quem estiver no alcance da magia também sofrerá, procure se distanciar dos seus amigos quando alguém fizer uma magia de ataque no seu personagem.

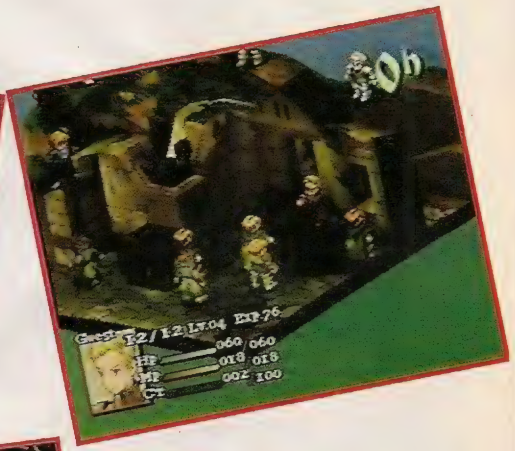
Ao fazer uma ação, você ganha pontos de experiência e Job Points (JP), podendo aumentar o nível geral do personagem, o nível do Job e comprar habilidades com JPs posteriormente.

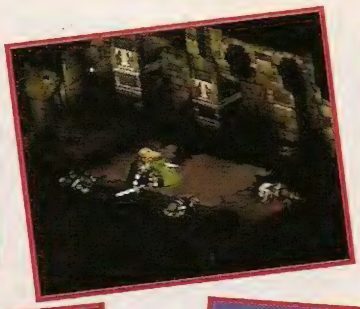


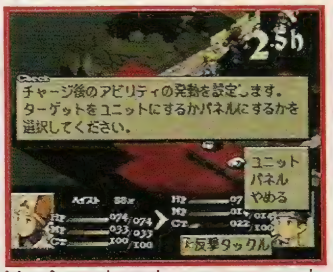

Antes de uma batalha começar, quando a palavra Ready estiver na tela, um dos inimigos brilha, este inimigo é o líder, detone-o e você vence a batalha.



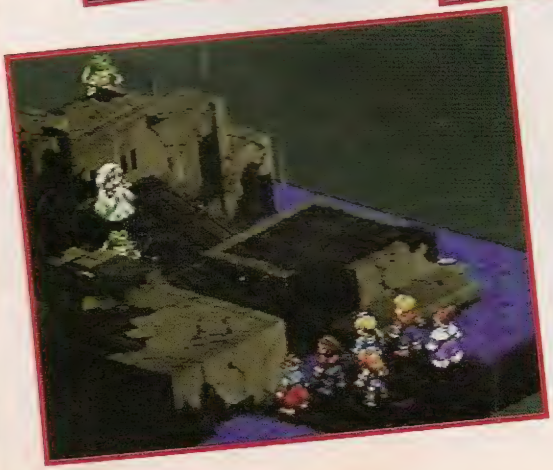



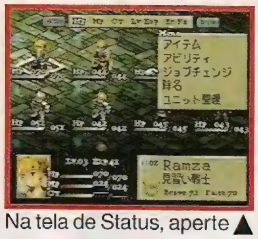





Você pode mirar uma magia tanto em um personagem (primeira opção) quanto numa localidade (segunda opção), mirando no personagem, a magia vai buscá-lo não importando se ele mudou de local, se mirar no terreno, a magia vai ser feita em quem estiver no terreno.

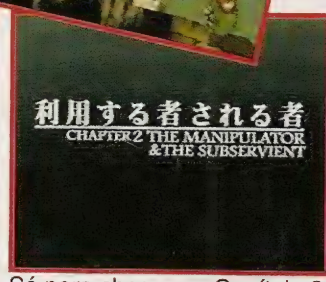


Este é o menu principal da batalha, a 1ª opção é para mover seu personagem, a 2ª acessa as ações, a 3ª passa o turno, a 4ª mostra o Status e a 5ª é o Auto Battle.

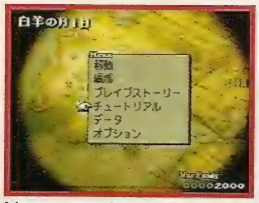



Na tela de Status, aperte ▲ para acessar este menu. A 1ª opção é para fazer a manutenção dos itens (podendo equipar os personagens), a 2ª é onde você define todas as habilidades de um personagem, a 3ª é para mudar o Job, a 4ª é para excluir um personagem e a última é o método de organização de seus personagens.

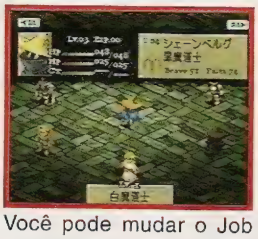
Você pode comprar novas habilidades dependendo dos Job Points que você tiver (indicado no alto da tela como Jp).




Só para chegar no Capítulo 2, são umas 7 horas de jogo, só para se ter uma idéia do tamanho do game.




No menu do mapa, na 1ª opção você move seu personagem para o local escolhido, a 2ª acessa a tela de Status, a 3ª mostra as partes da história que você já viu e o perfil dos personagens, a 4ª é o Tutorial, a 5ª acessa as opções Save e Load e a última acessa o menu de opções.

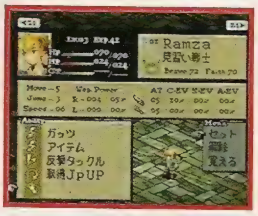



Você pode mudar o Job (profissão) de seu personagem por um outro que esteja disponível.

Concentre seus ataques no líder dos inimigos para ganhar rapidamente.

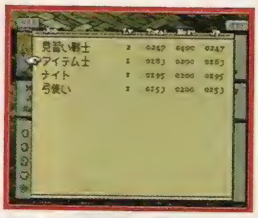
Nesta parte, o líder tem a habilidade de Reaction Auto-Potion, se você der um ataque, ele pode se curar.

Ao contratar novatos, a 1ª opção recruta pessoas homens (1500 gil), a 2ª opção recruta mulheres (1400 gil), a 3ª renomeia monstros do seu grupo e a última sai.




No menu de habilidades, a 1ª opção é para definir as habilidades de Action, Reaction, Support e Move respectivamente, a segunda é para retirar uma habilidade e a terceira é para "comprar" habilidades.

Na tela de Status você confere seu nível atual, experiência, HP, MP, CT (que define a velocidade do personagem), no quadro da esquerda está o número do personagem (apenas para referência), o nome, o Job, o signo e valores de Brave e Faith.



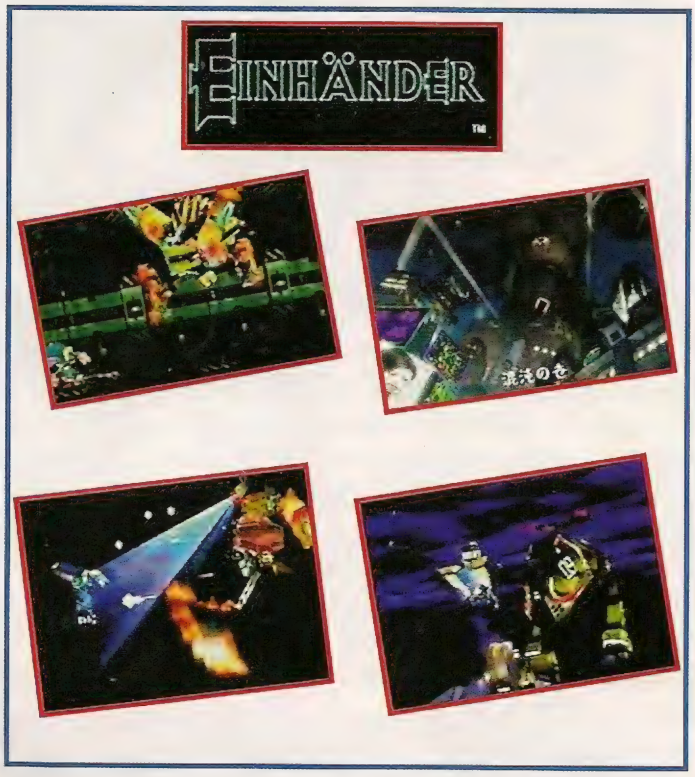

Você compra habilidades com Job Points, primeiramente você deve escolher o Job em que você quer comprar uma nova habilidade.

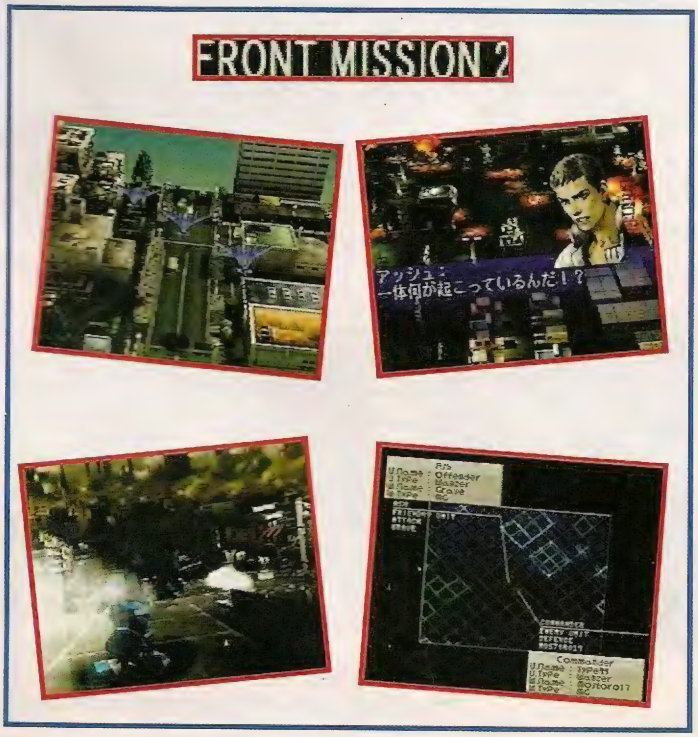
## DICAS

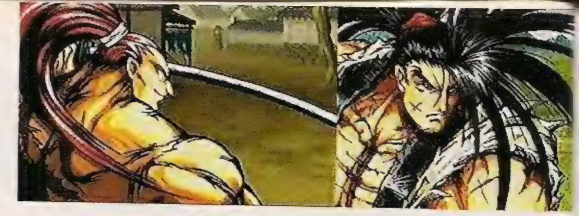
Procure **detonar primeiro os inimigos do tipo Item Carriers** (aqueles que podem usar itens à distância), isso evita que eles fiquem curando os outros inimigos. **Depois que um personagem é morto, ele fica com um contador** (com exceção dos personagens Guests, que são indispensáveis para o enredo e por isso não morrem), quando este contador zera, o personagem morre definitivamente e vira um baú com um item ou um cristal, o **cristal azul** enche HP e MP e com o **amarelo** você pode escolher entre ganhar uma nova habilidade ou recuperar HP e MP. Sempre que seu personagem ganha **Job Points**, ele vai para o Job atual daquele personagem, não importando o que ele fez, se um Knight faz uma magia Thunder 2 com a técnica de Black Mage, os Job Points ganhos só contam para o Job Knight e 1/6 destes Job Points vão para o mesmo Job dos outros personagens que estão no seu grupo, se um Black Mage ganha 36 Job Points para o seu Job, todos os seus personagens que estão na batalha vão ganhar 6 Job Points para o Job Black Mage. Há uma **manha especial para ganhar muita experiência e Job Points** em FFT, quando você passa por um ponto verde no mapa, terá que enfrentar uma batalha com cinco personagens. Enfrente o máximo de batalhas possível, mas só isso não basta, a manha especial mesmo é matar todos os inimigos de um estágio, deixando apenas um sobreviver, depois cure este inimigo e dê ataques fracos com todos os personagens neste inimigo, cure-o novamente e repita, pois você ganha experiência e Job Points ao curar qualquer personagem e um ataque fraco dá a mesma quantia de experiência e Job Points que um ataque forte, portanto fique neste esquema até a exaustão e seus personagens vão evoluir rapidamente. **Na próxima edição** você vai conferir mais dicas sobre este game animal, a relação de Jobs e os requisitos necessários para cada um, a relação das habilidades de cada Job e muito mais, não perca.

# Square: "Demoníaca" !

Pois é galera, a Square não cansa mesmo de lançar novos títulos para Playstation e seu último lançamento (Final Fantasy Tactics) vem acompanhado de um CD demo fantástico contendo quatro futuros lançamentos da Softhouse, dois Sample: Front Mission 2 e Front Misson Alternative, um movie : Einhänder, e um demo jogável (e realmente muito bom): Saga Frontier, da série Romancing Saga do Super Famicon, isto é, parece que a Square rompeu definitivamente com a Nintendo, vamos aguardar e torcer para que dê certo. Confira conosco algumas imagens do CD demo.







PLAYSTATION

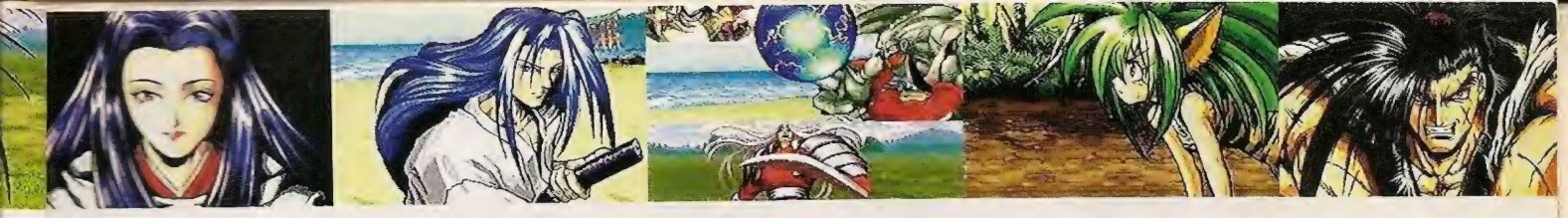
# SAMURAI SHODOWN RPG

*Demorou mas chegou. Samurai Shodown, jogo de luta da SNK que causou muitos calos nos dedos dos gamemaníacos, ganha agora a sua versão RPG, e para três consoles simultaneamente (confira ainda nesta edição a versão para o Neo Geo CD) e com certeza, se você possui um Playstation, pode quebrar o cofrinho e comprar o game, pois realmente vale a pena...*

*O sistema de batalhas é muito semelhante ao de Final Fantasy VII (já muito conhecido de nossas páginas), os gráficos são bem detalhados, apesar de serem bem simples dá para se notar de longe a sutileza que a SNK usou em cada personagem, como no Samurai de luta, além disso o som é simplesmente alucinante (como na maioria dos jogos da SNK, independente do gênero) e a versão do console da Sony tem a vantagem de ser um pouco mais rápida que as demais. Na versão Playstation quase não existe loading e quando é necessário ele é muito curto. Vale lembrar também que a versão Playstation (e conseqüentemente a versão Sega Saturn) perderam alguns fatores em relação à versão Neo Geo, como por exemplo o duelo mano-a-mano com espadas, mas nada que atrapalhe sua diversão.*

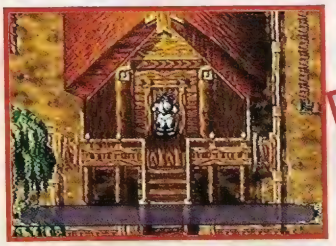
*O jogo foi adiado uma porrada de vezes em virtude da violenta quantidade de detalhes e pela história, um pouco complexa já conhecida pelos fãs do game, além de ser também o primeiro RPG produzido totalmente pela SNK, por isso, não espere um Final Fanasy VII, ou um Wild Arms. Mas vale a pena jogar este game que com certeza se tornará um clássico dos RPGs! Bom divertimento!*

| PLAYSTATION | | | |
|---|---|---|---|
| SAMURAI SPIRITS RPG | | | |
| SNK | - | CD | |
| RPG | - | 1 JOGADOR | |
| GRÁFICO | 89 | JOGABILIDADE | 86 |
| MÚSICA | 91 | DIFICULDADE | 80 |
| EF. SONOROS | 83 | ORIGINALIDADE | 84 |
| DIVERSÃO | 91 | CLAS. FINAL | 87 |
| CRÍTICA | | | |
| A melhor versão do game | | | |



Os mapas são simples, não dá para se perder

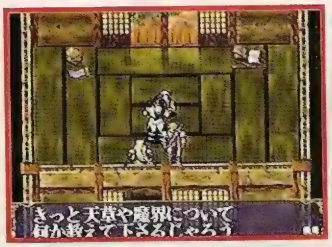
A maioria dos menus estão em Kanji (ou seja, não dá para entender quase nada, só testando cada um.)



Os loadings são perceptíveis quando você entra em alguma casa ou antes de alguma batalha.

A apresentação é super! Animal!

Os golpes realizados em batalhas são exatamente os mesmos do game de luta.



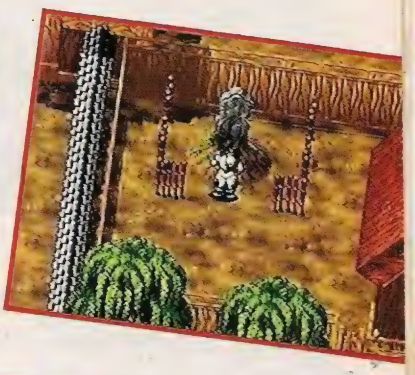

Além do personagem principal, seu grupo pode ter mais dois personagens.

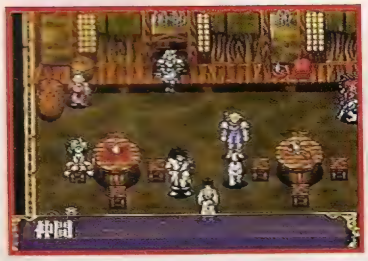
Olha aí o bom e velho Nicotine Caffeine, ele te dá uma bronca por você brigar com Genjuro!

Amakusa Shiro Tokisada também não ficou de fora.

Saca o duelo de espadas entre Haomaru e Genjuro.

Ao todo são seis personagens selecionáveis, todos eles com enredos diferentes!



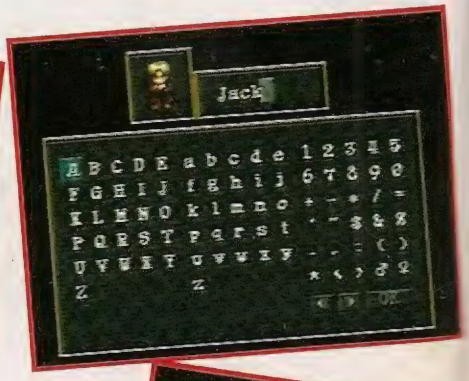



Aqui você consegue mais personagens para o seu grupo.

O visual da batalha é muito legal!

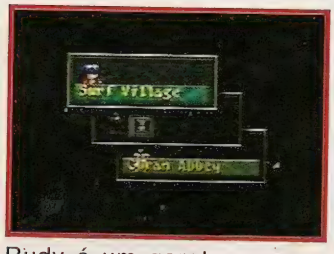
# WILD ARMS

**Muito bem, você esperou um mês pela sua Gamers e ela chegou, com ela a continuação da matéria deste game detonante, o jogo é longo, ótimo, os gráficos são estonteantes, o som é de arrasar e além de tudo isso, a diversão é nota dez! A história de Wild Arms é super fácil de se entender, pois o game é americano. Divirta- se, pois o game vale a pena!**

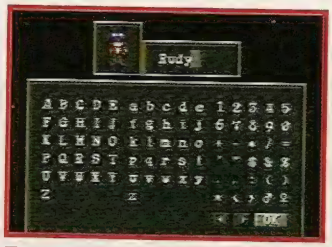


## MINI ESTRATÉGIA (PARTE II)

**Na edição passada, demos as estratégias da Cecilia e do Jack, faltou a aventura do personagem principal; Rudy, que com certeza tirou a paciência de muitos, como nós não damos mancada, aqui está a mini estratégia que falta para você começar a verdadeira aventura! Vamos lá, galera!**



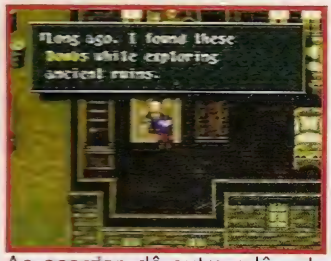

Rudy é um garoto comum, mas que prevê estranhos acontecimentos em seus sonhos, escolha o primeiro slot para começar a aventura.




Escolha o nome de sua preferência e vá direto para o game, boa sorte!

Ande pela vila e converse com todo mundo que encontrar...

...e depois de falar com todo mundo vá para a casa do delegado e durma...



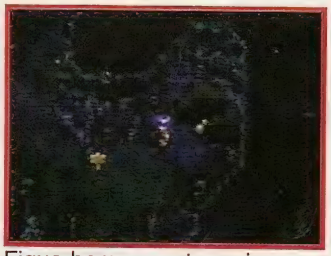

Ao acordar, dê outro rolê pela vila e converse com todo mundo de novo.

Conversando com o pessoal você ficará sabendo que um garoto sumiu misteriosamente e há indícios de que ele pode estar perdido na Berry Cave, sobrou para você.

Passe aqui e gaste todo o seu dinheiro na compra de itens de cura, "você vai precisar".

Agora você pode sair da vila ...nqüilo, mas antes dê uma ...a no seu inventário de ...s e certifique-se de que está tudo OK!

A Berry Cave fica ao sul do seu vilarejo, salve seu progresso antes de entrar nela.

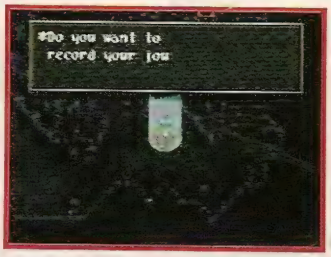


Fique bem esperto, pois a caverna é muito escura, e as batalhas são difíceis, principalmente se você ainda estiver com o level baixo.

Para mover a estátua, basta acionar este switch.

Use uma bomba neste local e abra uma passagem secreta que...

...contém três baús com itens muito bons, e raros de se conseguir.

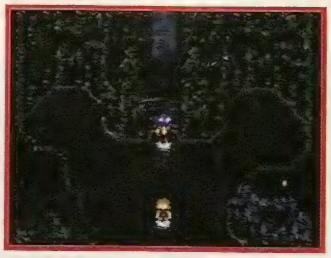



Aqui você encontra o único save point da Berry Cave, salve seu progresso e continue para a esquerda.

Aqui, você encontra o menino que desapareceu do vilarejo.

Siga-o para dentro de uma espécie de sala e veja o que acontecerá.

Não esqueça de pegar este baú, que contem o acessório Bandanna.

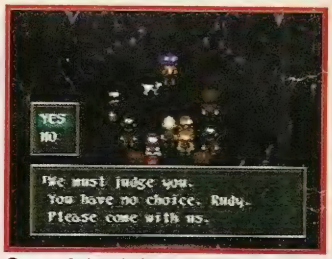


Os habitantes do seu vilarejo virão atrás de você guiados pelo seu cachorro, tudo legal até que....

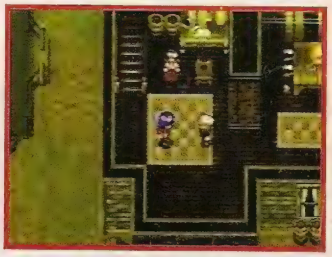
...ocorre um terremoto e o pessoal resolve botar a culpa em você, dizendo que a caverna é sagrada e que você violou as regras, nisso aparece um monstro, um chefe facinho.

Use ataques normais, evite gastar sua munição, ele não durará muito.

Não se esqueça de se curar sempre que ele lhe atacar, pois o ataque deste chefe tira muito HP.

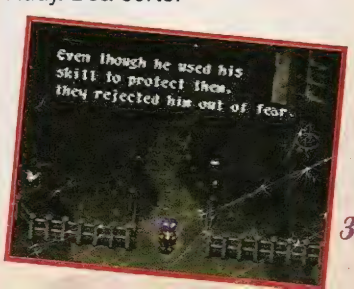



O prefeito irá lhe expulsar da cidade sem dó, apesar de você ter encontrado o menino.

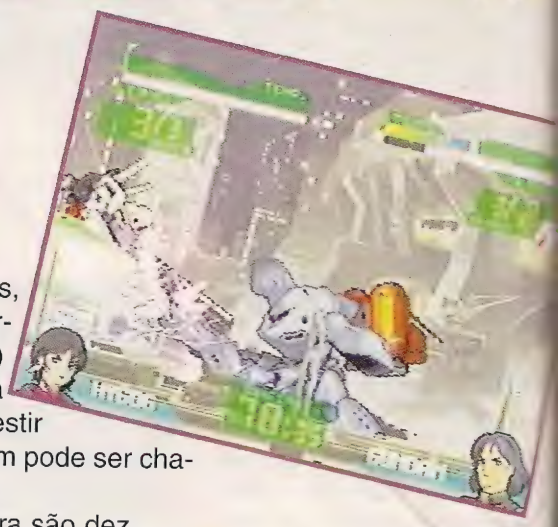


Volte para a cidade, durma e converse com o delegado.

Depois é só sair da cidade, para terminar sua aventura com Rudy. Boa sorte!



# GUNDAM
## THE BATTLE MASTER



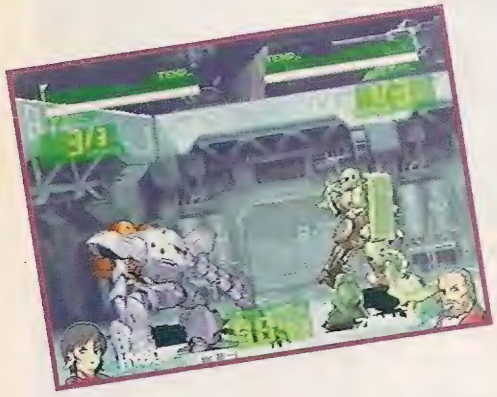
A Bandai sempre tentou fazer sucesso no mundo dos video games, mas quase nunca fez o sucesso desejado. Com poucos jogos no mercado (Dragon Ball Z / Hiper Dimension, Ultraman, Power Rangers etc...) não conseguiu nunca chegar a ser uma grande softhouse como a Capcom, Square e outras, mas parece que agora ela resolveu investir em jogos diferentes (se é que Gundam pode ser chamado de diferente).

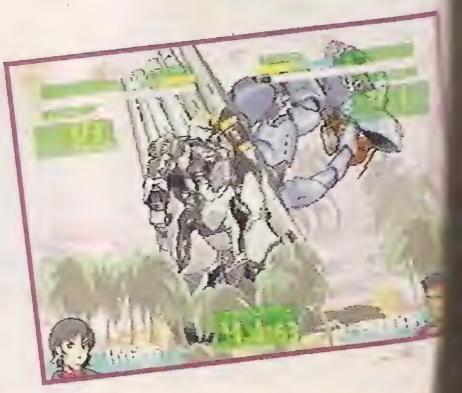
O game é divertido pacas, de cara são dez personagens selecionáveis, e três secretos: Shutaim, Maria e Gals.

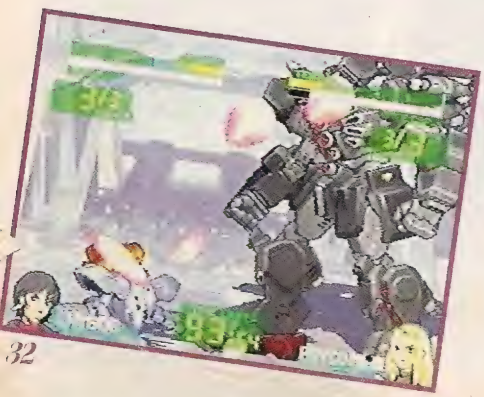
Os gráficos são bem detalhados e bem bonitos, a jogabilidade é boa e chega a lembrar Marvel Super Heroes nos pulos, o som não ajuda em nada e se você está a procura de dificuldade este não é o seu jogo (é muito fácil de terminar, até no Hard).

A história é quase a mesma dos demais games da série, um monte de robôs lutando entre si até a morte. O que muda neste versão é basicamente a jogabilidade e o fato do jogo ser um fighting game.

Se você quiser pode tentar a sorte, recomendamos.







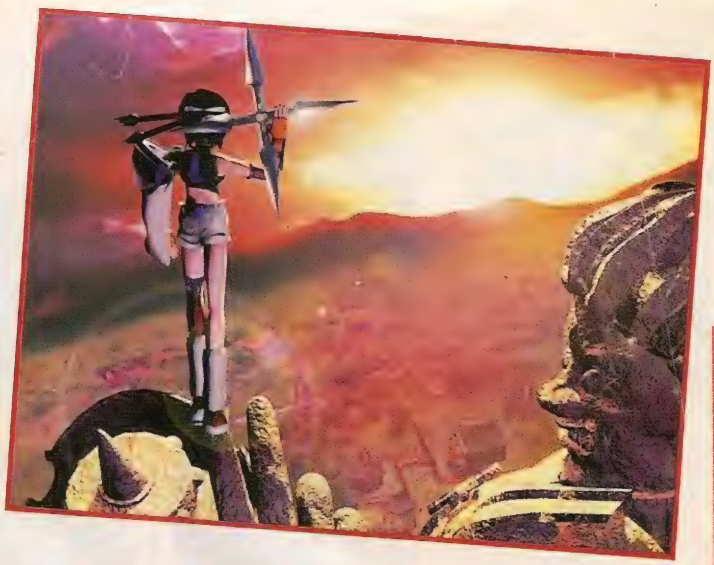
| PLAYSTATION | | | |
|---|---|---|---|
| GUNDAM: THE BATTLE MASTER | | | |
| BANDAI | - CD | | |
| LUTA | - 1 OU 2 JOGADORES | | |
| GRÁFICO | 86 | JOGABILIDADE | 79 |
| MÚSICA | 72 | DIFICULDADE | 60 |
| EF. SONOROS | 80 | ORIGINALIDADE | 70 |
| DIVERSÃO | 89 | CLAS. FINAL | 79 |

CRÍTICA

**Nada de inovador, mas é um game divertido e fácil de se jogar. Vale a pena.**

# FINAL FANTASY VII

ファイナルファンタジーVII



## MANCADA 2

Depois da mancada da edição retrasada, aquela das imagens defeituosas, chegou a vez de outra mancada cabulosa, na edição passada o tão esperado código para abrir o cofre da mansão de Nible Reign. O código publicado foi →36, ←10, →56 e →97, quando na realidade, o código que abre o cofre é →36, ←10, →59 e →97. Sorry. Mudando de assunto, nesta edição você vai conferir novas Materias, novos itens, mais segredos e estratégias e muitos, mas muitos detalhes do enredo, os segredos de Hojo sobre Sephiroth, os Weapon Monsters, a origem de Aerith, o que realmente aconteceu no acidente em Nible Reign, os segredos sobre Cloud, as Huge Materias, enfim, tudo o que você precisa saber para entender a história do game. E não perca a próxima edição, que trará a última parte da nossa matéria completíssima de FFVII, com segredos como as Materias secretas, Master Materias, criação de Chocobos e, é claro, o final do game, imperdível.

## Relação de Materias ganhas nesta edição

### VERDES

**Inseki (Meteorite)**
Magia Ganha:
1 コメット 1: Comet - 70 MP
2 コメテオ 2: Meteo - 110 MP
**Detalhes:** a primeira magia é um cometa que causa um enorme dano em um simples inimigo, já a Meteo é uma chuva de meteoros que causa dano em até quatro inimigos aleatórios.

**Fuuin (Seal)**
Magias Ganhas:
1 フリーズ 1: Freeze - 82 MP
2 ブレイク 2: Break - 86 MP
3 トルネド 3: Tornado - 90 MP
4 フレア 4: Flare - 100 MP
**Detalhes:** Freeze é uma magia baseada no elemental do Gelo, além de causar dano, ocasionalmente deixa o Status "Stop" no alvo. Break é uma magia baseada no elemental da Terra, além de causar dano, ocasionalmente deixa o Status "Petrify" no alvo. Tornado é uma magia baseada no elemental do Vento, além de causar dano, ocasionalmente deixa o Status "Confuse" no alvo. Flare é uma magia baseada no elemental do Fogo. Todas estas magias são especialmente poderosas.

**Arutema (Ultima)**
Magia Ganha:
2 アルテマ 2: Ultima - 130 MP
**Detalhes:** ao obter esta Materia, você não terá nenhuma magia ganha, equipe-a e, quando ela atingir o nível 2, você ganhará a magia Ultima, o ataque mágico mais poderoso.

### ROXA

**Majikaru (Magical)**
**Efeito:** esta Materia vai melhorar o poder mágico (defesa e ataque com magias) do personagem equipado em 10% por nível (começa com 10% e vai até 50%).

### VERMELHAS

**Kujata (Kujata)**
**Detalhes:** esta Materia dá a habilidade de invocar Kujata, que faz a magia Tri-Disaster, acertando todos os inimigos com ataque baseado nos elementais do Fogo, Gelo e Trovão. Custa 110 MP para invocar Kujata.

**Arekusandaa (Alexander)**
**Detalhes:** com esta Materia equipada, você poderá invocar o Alexander, que faz a magia Seinaru Shinpan (Holy Judgement) e acerta todos os oponentes com uma rajada de raios baseada no elemental Sagrado. Custa 140 MP para invocar Alexander.

**Bahamuuto Kai (Bahamut Reborn)**
**Detalhes:** você ganha a habilidade de invocar a segunda forma do Bahamut, que faz a magia Giga Flare, acertando todos os inimigos. Custa 140 MP.

**Fenikkusu (Phoenix)**
**Detalhes:** você poderá invocar a ave Phoenix, que faz a magia Tensei No Honoo (Flame of Rebirth), atacando todos os inimigos com chamas e revivendo qualquer personagem morto de seu grupo com Life 2. Custa 180 MP.

**Haadesu (Hades)**
**Detalhes:** invoca Hades, que com um feitiço chamado Ankoku No Kama (Sickle of Darkness), além de causar dano em todos os inimigos, afeta todos eles com vários Status (poison, slow, sleep, stop, mute, etc...). Custa 150 MP.

### AZUIS

**MP Taabo (MP Turbo)**
**Combinar com:** qualquer Materia verde ou vermelha.
**Efeito:** quando você combina esta Materia com outra verde ou vermelha, a magia usada gastará mais MP e também ficará mais forte. Se você combinar ela com uma Materia vermelha Titan, que gasta 46 MP normalmente, ela passará a gastar mais MP mas vai tirar mais energia dos inimigos, ou seja, a magia gasta mais, mas fica mais poderosa. Quanto maior o nível da MP Taabo, mas MP gasta a magia combinada e mais poderosa ela fica.

**Tsuide Ni Nusumu (Steal in Addition)**
**Combinar com:** qualquer Materia amarela com exceção da Nusumu.
**Efeito:** quando combinada com uma Materia de comando, esta Materia vai fazer seu personagem roubar o inimigo alvo ao mesmo tempo. Se você combinar esta Materia com uma Hissatsu, por exemplo, quando você der este comando, além de fazer um Critical Hit (que é o efeito da Hissatsu), seu personagem vai roubar o inimigo, ou seja, ela adiciona o efeito de uma Nusumu à Materia combinada, assim sendo, não adianta nada você combiná-la com uma Nusumu.

### AMARELAS

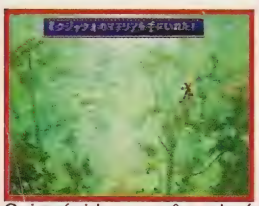
**Renzoku Giri (Continuous Slice)**
**Efeito:** no nível 1, você tem o comando Renzoku Giri (Continuous Slice), que permite fazer um ataque duplo em um mesmo inimigo. No nível 2 você ganha o comando Iainuki (Swordplay), que mata todos os inimigos virados para o seu personagem instantaneamente, os inimigos imunes à morte instantânea não serão atingidos.

## Bone Village

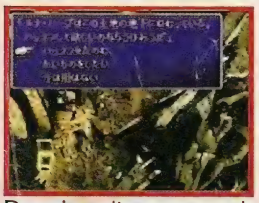
Pegue a Luna Harp para atravessar a Sleeping Forest e seguir para a Ancient City.

Aqui é a Bone Village, vá com o avião até aqui.

Ao chegar em Bone Village, vá direto para a floresta, que ainda não pode ser cruzada, nesta área, fique olhando com atenção e você verá um pontinho vermelho andando pelas árvores.



Seja rápido e você poderá pegar o pontinho vermelho, que é a Materia Kujata.



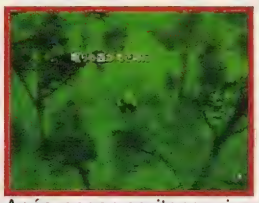
Depois volte para a primeira tela da Bone Village, converse com este cara e escolha a segunda opção para comprar novos equipamentos, fale com ele novamente e escolha a primeira opção para pedir uma busca, em seguida, ele vai dar mais três opções: procurar pela Luna Harp, procurar por itens especiais e procurar por itens comuns. Escolha a primeira opção.

Agora você terá que posicionar 5 soldados apertando o botão □, cada soldado custa 100 gil (a unidade monetária de FFVII). Depois de posicioná-los, você terá que apertar □ novamente, vai ocorrer uma explosão, após isso, todos os soldados vão olhar para um local em comum. Você terá que localizar com exatidão este local para onde todos os soldados estão olhando. Para pegar a Luna Harp, nós posicionamos Cloud no local da foto.

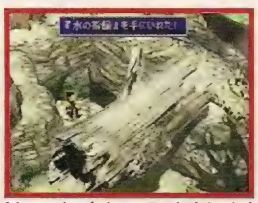
No dia seguinte, olhe no baú à esquerda da tela e você vai encontrar este item especial, a Luna Harp.

Depois de conseguir a Luna Harp, você pode conseguir mais itens bons, fale com o soldado novamente, escolha a primeira opção para requisitar uma busca e a segunda para procurar por itens especiais. No local da foto você consegue uma arma para Vincent.

Neste local há uma arma para Cid.



Após pegar os itens, siga para a floresta, agora com a Luna Harp você já pode prosseguir.



Neste baú, logo no início, há um acessório que dá a habilidade de absorver ataques baseados no elemental da água.

## Ancient City

Durma em uma das casas em forma de concha, vá para o local onde está Aerith. Após um trágico acontecimento, enfrente um chefe e siga Sephiroth.

Depois de cruzar a Sleeping Forest, siga para a Ancient City.

Siga para a esquerda e você vai encontrar uma casa com um Save Point e um Magic Up no baú.

Depois de salvar o seu progresso e pegar o Magic Up, prossiga para a direita e desça a escada para pegar um bracelete neste baú, então volte para a tela inicial.

Agora siga para a direita e entre na primeira casa, à direita da tela, pegue este Guard Up no baú no alto da casa.

Entre na próxima casa e pegue este Elixir.

Ainda nesta casa, pegue esta Materia Teki no Waza próxima à terceira cama, depois durma. Durante a noite, Cloud acorda sentindo a presença de Aerith e Sephiroth, volte para a tela inicial e siga para cima.

Na grande casa em forma de concha, pegue a Materia Inseki e desça pelo caminho do meio.

Ao encontrar Aerith, va até ela apenas com Cloud, ele vai ficar estranho e empunhará a espada contra Aerith (aperte ○), os outros personagens tentam impedir e entra uma cena em CG.

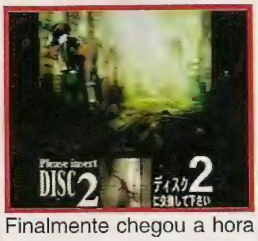
A maravilhosa cena mostra Sephiroth vindo do alto e cravando sua espada nas costas de Aerith com uma frieza incomparável.

Cloud não quer acreditar na morte de Aerith, Seph diz apenas que ela vai renascer em forma de energia e que ele seguirá para o norte, para a Terra Prometida. Cloud sofre e Seph fala que ele não passa de um boneco.

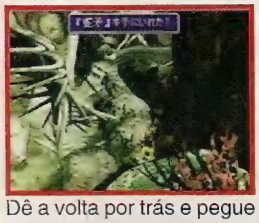
Sephiroth parte deixando o monstro Jenova Life para você enfrentar. Não use Leviathan ou magias de gelo, isso vai apenas curá-lo, use Bahamut, Kujata e a magia Comet, ataques normais também fazem um bom estrago. Os ataques do chefe não causam muito dano, mas ele tem um ata-

que com bolhas azuis que podem causar até 1500 de dano em cada personagem, tenha magias de cura sempre à mão.

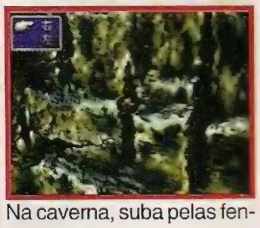
Cloud leva o corpo de Aerith até a lagoa, onde ela vai ficar para a eternidade. Ele também questiona sobre si mesmo, lembrando do quê Sephiroth disse: "Você não passa de um boneco". Cloud percebe que há uma parte dele que não é ele mesmo, a parte que entregou a Black Materia a Sephiroth e que mataria Aerith se não fosse por Barett e Tifa.




Finalmente chegou a hora de trocar de CD (a ilustração pode variar), coloque o CD 2 e siga Sephiroth.

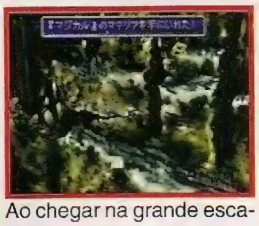


Dê a volta por trás e pegue este baú que contém uma arma para Cid.



Na caverna, suba pelas fendas, ao chegar num ponto, você terá opções, a primeira é para ir para a direita e a segunda é para a esquerda, escolha a segunda.

As opções da foto são: 1ª para cima e 2ª para baixo, você poderá pegar os três baús desta área, o baú de baixo contém um acessório que melhora as chances de controlar um inimigo com a Materia Ayatsuru, o baú da direita tem um Last Elixir e o baú da esquerda tem um Bracelete.

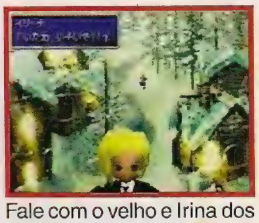


Ao chegar na grande escada, desça para pegar uma Materia roxa Magical, suba as escadas e siga para a direita, na próxima tela pegue um Power Up no baú e saia da caverna.

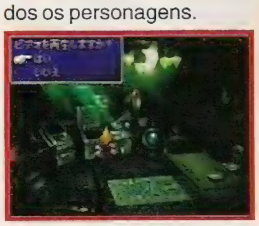
## Village of Glacier Lodge

Pegue o Snow Board e o Mapa para descer a montanha radicalmente. Prossiga pelas geleiras e suba a montanha para chegar até a Terra Prometida.

Seguindo pelo continente congelado você encontrará a Village of Glacier Lodge.

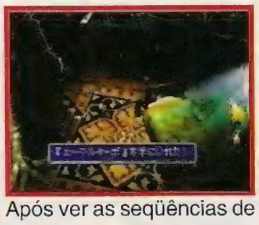


Fale com o velho e Irina dos Turcos virá acusando Cloud pelo que Sephiroth fez a John no Templo dos Anciãos, ela vai tentar socar, desvie-se apertando para a direita ou esquerda. Na primeira casa à esquerda há novas armas para todos os personagens.



Há seqüência, gravadas em VT nesta casa. Você terá 3 opções: a primeira fala sobre o perigo do planeta, a segunda fala sobre os "Weapon" e a terceira dá mais três opções. Na primeira opção, você vai ver um diálogo entre um homem e uma mulher chamada Ifaruna, descendente dos Setora; ela diz que há 2000 anos os Setora pressentiram o sofrimento do planeta e descobriram que algo vindo do céu havia ferido o planeta, milhares de Setora se reuniram para curar a ferida, mas ela era muito grande e a única solução era esperar que, com o tempo, o próprio planeta se curasse. Essa coisa que apareceu no continente norte, ferindo o planeta, trouxe um vírus que infectou os Setora, transformando-os em monstros. Na seqüência 2, que fala sobre os Weapon, Ifaruna diz que a praga que veio do céu, aquela que mais tarde o homem nomeou de Jenova era o ser que estava espalhando a destruição. Os Setora estavam planejando algo para destrui-la, pois enquanto Jenova existisse o planeta não se curaria. Então os Setora criaram os Weapon e derrotaram Jenova, aprisionando a criatura. Após isso os Weapon foram desativados e estão dormindo em algum lugar, esperando pelo perigo do planeta para serem ativados novamente. Se você escolher a terceira opção, terá mais três escolhas: a primeira é 10 dias após o nascimento da criança, a segunda é 20 dias após o nascimento da criança e a terceira é para não ver nada.

Escolhendo a primeira opção, a seqüência mostra que o homem está tentando consertar a câmera que está com defeito, ele ainda escolhe o nome da criança, Aerith, depois a câmera pifa e a seqüência acaba. A segunda seqüência mostra mais um vídeo com o homem, Ifaruna e o bebê. Eles são interrompidos pelas batidas na porta, o homem abre e os soldados entram, juntamente com o jovem cientista Hojo, que fala "Eu estive procurando por você Ifaruna, ou devo dizer... Setora. E (para o homem) já faz um bom tempo, não? Professor Ghast!!". Ghast pergunta como ele achou este local, Hojo explica que sempre soube onde eles estavam, mas ele deu 2 anos extras para Ghast e Ifaruna para conseguir mais um exemplar. Ele se refere ao bebê, Aerith, e Ghast tenta impedir. Ifaruna se ajoelha perante Hojo e diz que o único exemplar de que ele precisa é ela e não Aerith, mas Hojo insiste em levar as duas. Ele percebe que está sendo filmado e ordena que os soldados atirem na câmera, em seguida é ouvido mais um disparo. Ghast era o líder nas pesquisas do Projeto Jenova, ele foi um dos três cientistas responsáveis por criar Sephiroth. Quando ele percebeu o perigo que Jenova era, ele pegou Ifaruna do laboratório de pesquisas e fugiu. Depois da morte de Ghast (o segundo disparo foi efetuado contra ele), o bebê Aerith e Ifaruna foram levadas de volta para Midgar. Anos depois, as duas tentaram fugir. Ifaruna morreu logo depois de descer na estação de trem, mas uma mulher que estava esperando pelo seu marido que estava voltando para casa vindo da guerra adotou Aerith.



Após ver as seqüências de VT, desça e pegue um Ether Tab ao lado da cama.

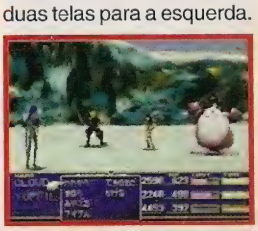
Vá para a casa que fica no meio da vila, fale com este garoto e ele vai deixar você pegar o item especial "Snow Board" que está na cama.

Na casa da direita, dê uma olhada nesta parede e você vai ver um mapa, escolha a segunda opção para pegá-lo, não se esqueça de pegar dois itens ainda nesta casa.

No Inn, há um X-Potion no segundo andar.

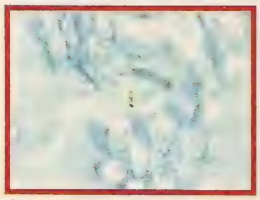
Já com o Snow Board e o Mapa, siga para o norte da vila e você terá que fazer uma descida radical à lá Cool Boarders.

Você vai cair neste local, que é realmente complicado, após passar horas mapeando a área, conseguimos um mapa bonitinho, mas descobrimos que não há muitos itens bons, vamos apenas guiá-lo pelas telas para pegar os itens. A partir daqui, vá para a esquerda e siga duas telas até chegar na próxima área. Você vai chegar numa tela com um tronco, siga mais duas telas para a esquerda.

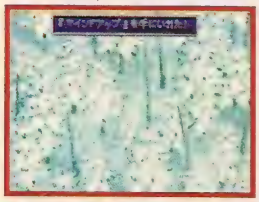


Eventualmente, você terá que enfrentar esta mulher,

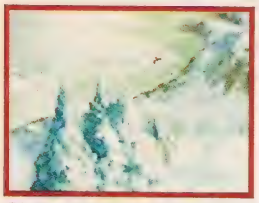
tente roubá-la e você vai conseguir um bom acessório, repita sempre que encontrá-la.



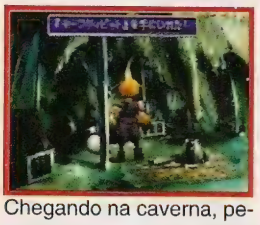
Chegando aqui, entre na caverna e você vai achar um Elixir. Depois desça e siga três telas para a direita, você vai sair em uma área com um avião caído e duas saídas para a direita, siga pela saída de cima e vá uma tela para a direita.



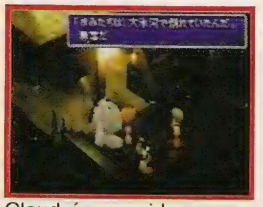
Você vai sair em uma floresta, procure na parte de cima da tela e você encontrará um Mind Up. Agora vá para a direita e siga uma tela até a próxima área.



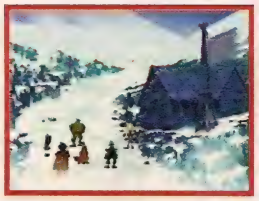
Chegando aqui, vá para cima, você terá que passar por uns blocos de gelo até chegar numa caverna.



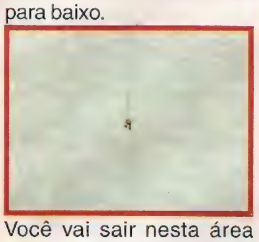
Chegando na caverna, pegue um acessório que está no chão. Ao sair da caverna, após algum tempo, Cloud desmaia com o frio (isso pode acontecer um pouco antes).



Cloud é socorrido por um velho que mora na base da montanha. Fale com ele, salve seu progresso e saia.

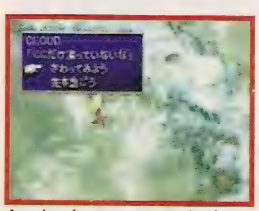


Saindo da casa, você verá os outros personagens, poderá trocar o seu grupo e depois subir a montanha, mas ainda não é hora, faltam itens para pegar, siga para baixo.



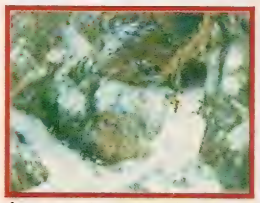
Você vai sair nesta área tempestuosa, ela é praticamente um grande quadrado. Ao norte (de onde você veio) fica a casa do velho na base da montanha, ao sul há uma passagem no meio de um lago, à leste (direita) há uma caverna com um homem e à oeste (esquerda) há uma área montanhosa. Mas o problema é que os ventos aqui são fortes e giram a tela, fazendo com que você se perca com facilidade, para evitar isso, ande colocando bastões com o botão ○ para marcar o caminho. Siga pelo meio certinho para o sul e, no meio do caminho, você vai encontrar uma caver-

Entrando na caverna, pegue uma Materia azul Zentaika próxima à barraca. Saia e continue seguindo para o sul até sair da área tempestuosa, então siga mais duas telas para a direita até chegar na próxima área.



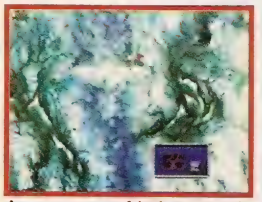
Aqui, vá para perto da água no lado esquerdo e examine, escolha a primeira opção para Cloud pegar uma amostra da água. Siga para a direita e ande duas telas.

Nesta área, vá por cima e siga duas telas até a área da caverna.

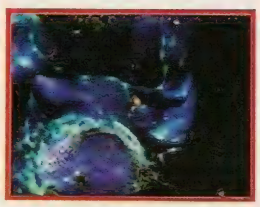


Agora entre por esta caverna à direita da tela, você encontrará um homem sentado, fale com ele e, como você já pegou uma amostra de água anteriormente, ele vai enfrentá-lo.

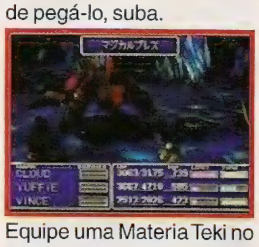
Depois de derrotar o cara, você vai ganhar a Materia vermelha Alexander. Agora volte para a casa do velho na base da montanha ou apenas deixe Cloud desmaiar para chegar lá e suba a montanha.



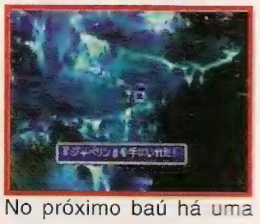
Agora com o frio intenso da montanha, o corpo de Cloud vai esfriando, você percebe com o marcador na parte de baixo da tela. Quando a temperatura descer, aperte □ continuamente até ela chegar no 38, só então prossiga, mas você só pode aquecer Cloud em uma plataforma e não durante uma subida. Nesta primeira área, apenas suba até chegar numa caverna.



Nesta caverna você terá que derrubar uma pedra para abrir caminho, aqui há uma passagem secreta à direita que leva à um baú com um acessório Ribon, que previne qualquer Status, depois de pegá-lo, suba.



Equipe uma Materia Teki no Waza nesta área, quando encontrar este enorme inimigo, deixe ele fazer a magia Magical Breath, que é uma rajada de bolhas que tira uma barbaridade de energia de todos os personagens, se você sobreviver, vai aprender esta técnica que é excelente até perto do final do game, praticamente indispensável.



No próximo baú há uma Javelin (arma para Cid), prossiga pela esquerda.

Agora derrube a pedra e ela vai abrir caminho, volte e prossiga pelo novo caminho.

Agora você terá que escolher os caminhos certos para chegar na próxima área, primeiramente, escolha a primeira opção para ir para cima, depois escolha a primeira opção novamente e na terceira vez, escolha de novo a primeira opção.

Logo na entrada da segunda caverna há um Elixir e um Save Point.

Chegando nesta área, pegue o baú com um bracelete e então vá para a esquerda, você terá que enfrentar algumas batalhas para derrubar todas as estalactites, depois de derrubar todas, pegue um Last Elixir no baú à esquerda da tela, então vá para a direita e pule para baixo.

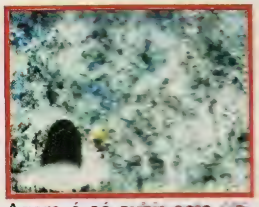
Agora com o caminho aberto, você poderá pegar este Speed Up e prosseguir pela saída no meio da tela, ainda há uma boa arma para Cloud no próximo baú.

Agora escolha primeiro a opção de baixo, na próxima escolha, pegue a primeira opção até chegar na próxima caverna.

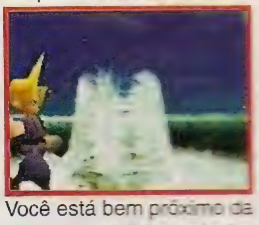
Aqui você poderá recuperar HP e MP na fonte e salvar o seu progresso, prepare-se para uma batalha com um chefe.

Este chefe possui duas cabeças que podem ser atacadas separadamente, a da esquerda ataca com fogo e a da direita com gelo. Inicie a batalha usando Barrier e Mabarrier (ou Wall) nos seus personagens para diminuir

os danos, depois dê Haste em seus personagens e Slow nas duas cabeças. Agora use magias de invocação como Alexander, Bahamut e Leviathan (não use Kujata) e magias como a Meteor ou Meteo (não use Poison). Se quiser, pode usar magias de fogo na cabeça da direita e magias de gelo na cabeça da esquerda, ou magias de raio em ambas. O chefe pode fazer um ataque tipo Quake que tira um bom pedaço de energia de todos os seus personagens, fique esperto para curá-los, quando as duas cabeças são detonadas, elas automaticamente fazem esta magia explosiva.



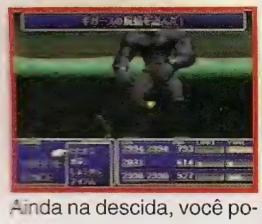
Agora é só subir esta última parte da montanha.



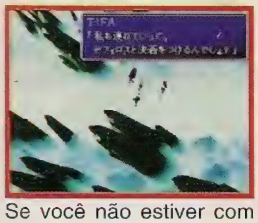
Você está bem próximo da Terra Prometida, este local onde o Lifestream flui constantemente.

## Terra Prometida

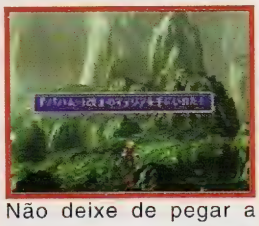
Prossiga pelos arcos energéticos, detone Jenova Death e continue, após os eventos você escapa com a airship Highwind.



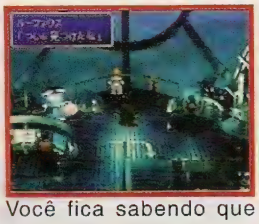
Ainda na descida, você poderá enfrentar este gigante, roube um bracelete dele.



Se você não estiver com Tifa no seu grupo, ela vai vir nesta parte e você terá que fazer um grupo com ela, Cloud e mais um.

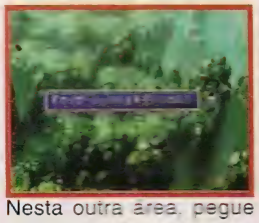


Não deixe de pegar a Materia vermelha Bahamut Reborn que está no chão, depois vá para o Save Point, reconfigure todos os seus personagens se necessário, salve seu progresso e continue pelo caminho de cima.



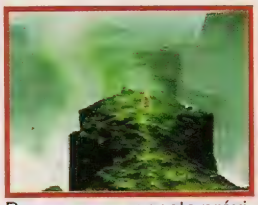
Você fica sabendo que Rufus e sua turma também estão nas redondezas.

Chegando nesta área, fale com os dois caras de preto e você ganhará itens, o da esquerda dá um Ether e o da direita uma Hi-Potion. Agora você deverá cruzar a barreira de energia, esta é fácil basta esperar que a energia se desfaça e passar correndo.



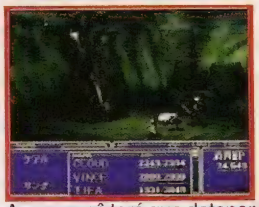
Nesta outra área, pegue uma Kaiser Knuckle (boa arma para Tifa) no baú e prossiga.

Os inimigos desta área pode deixar seus personagens com um Status definitivo que é o contrário do Status Ikari, ou seja, ele faz com seu personagem perca menos energia, a barra de Limit fica azul e demora muito mais para encher, se acontecer isso, use o item da foto, repita sempre que necessário.



Para passar por esta próxima barreira de energia, será um pouco mais complicado, mas nada muito difícil, basta calcular o momento exato quando a energia se dissipar e o raio parar.

Sephiroth o espera após a segunda barreira, após brincar com você, ele vai mandar mais um Boss.

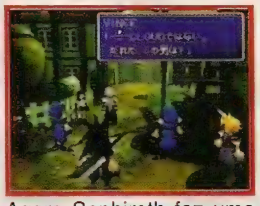


Agora você terá que detonar Jenova Death. Seus ataques não são preocupantes, é só você usar algumas magias fortes e invocações e não haverá problemas. Vencendo-o, você ganha o acessório Reflect Ring, que deixa o personagem equipado permanentemente com Reflect.

Sephiroth sumiu e a Black Materia ficou no chão, pegue-a e entregue para Red XIII em seguida.

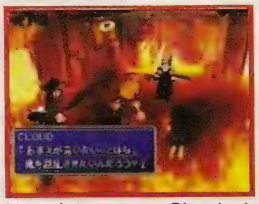
Na próxima área há uma Materia azul MP Turbo no chão.

A terceira barreira tem a energia verde, o raio e uma energia roxa, calcule bem o momento de passar.



Agora Sephiroth faz uma Nible Reign ilusionária, mostrando o momento em que ele chegava lá há 5 anos atrás, mas há um garoto com cabelo espetado no lugar do jovem Cloud.

A imagem muda para a cidade em chamas e, em todos os momentos em que Cloud deveria aparecer, quem aparece é o garoto.

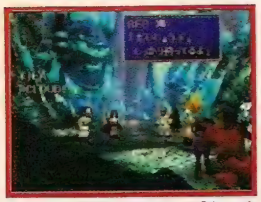


Na próxima cena, Cloud grita "Sephiroth!! Eu sei que você está ouvindo. Eu estou entendendo. Cinco anos atrás, Nible Reign. Eu não estava lá. É isso que você está tentando dizer?". Sephiroth aparece, Cloud diz que Seph está tentando confundi-lo, mas que ele lembra de tudo, do calor, do sofrimento; Seph diz que Cloud não passa de um boneco, que ele não tem coração, não pode sentir dor e que o passado que ele está mostrando agora é a verdade. Cloud pergunta por que ele está fazendo isso, Seph diz que quer recobrar a verdadeira identidade de Cloud, que ele deve entregar a Black Materia, ele diz também que pode quase ver o desapontamento na cara de Hojo. Cloud pergunta o que Hojo tem a ver com ele e Seph diz que ele foi criado por Hojo após o incidente de Nible Reign, que ele é apenas uma cópia de Sephiroth. Cloud e Tifa não acreditam, pois ambos têm memórias um do outro. Seph explica que Jenova pode copiar as memórias de outro humano e mudar sua aparência, voz e ações; as memórias de Tifa foram copiadas e colocadas em Cloud, que foi criado a partir do passado dela; ele diz ainda que pode ter havido um "Cloud" na infância de Tifa. Sephiroth mostra uma fotografia.

A foto mostra Seph, Tifa e o outro rapaz desconhecido. Cloud acha que a foto é uma mentira, ele se lembra dos fatos, mas não por completo, ele perdeu a memória e não consegue se lembrar de muita coisa.

Agora é mostrada uma área na Terra Prometida em que Rufus, Hojo e Scarlett estão conversando. De repente ocorre um terremoto, Hojo percebe e diz que é um dos Weapon, explicando que eles são monstros criados pelo planeta para protege-lo quando houver perigo.

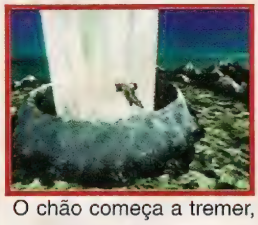
Nesta área, todos os personagens estão esperando, Cloud deixou Red cuidando da Black Materia. De repente a tela muda e Red fica sozinho, Tifa vem correndo e fala que eles precisam ajudar Cloud. Red sai correndo e a falsa Tifa, que na verdade era Sephiroth, ri.



De volta à cratera, Cloud, Tifa e o outro personagem de seu grupo aparecem transportados pela magia de Sephiroth. Cloud, já fora de si, comandado pela sua outra personalidade, diz para Rufus deixar o local. Red XII chega e entrega a Materia para Cloud, Tifa tenta gritar impedindo mas não adianta; depois Cloud se desculpa com todos e deseja que Tifa encontre o verdadeiro Cloud algum dia. Hojo diz "Excelente! Meu experimento é completo. Perfeito. Onde está sua tatuagem Cloud? Qual é o seu número ID?". Cloud diz que Hojo nunca deu um número à ele, pois ele achava que Cloud era uma falha e pede que o cientista dê um número à ele, mas Hojo se nega, então Cloud voa para o alto. Rufus pergunta quem é Cloud, Hojo explica que ele é uma das cinco cópias de Sephiroth criadas por ele após a morte de Sephiroth cinco anos atrás. Uma criação feita com as células de Jenova e energia Makou mais o conhecimento de Hojo. Ele diz que Cloud foi uma falha comparado às outras cópias, mas que sua teoria da Reunião foi provada. Se o corpo de Jenova fosse quebrado em pedaços, ele se uniria e fundiria um dia, esta é a teoria da Reunião. Hojo esperou pela Reunião, após 5 anos as cópias começaram a se mover. Ele acreditou que deixando o maior pedaço do corpo de Jenova em Midgar, os outros viriam até lá, mas ele estava errado. A peça de Midgar começou a se mover também e Hojo logo imaginou que era Sephiroth. A alma de Sephiroth não se consumiu no Lifestream, ela começou a controlar as

Cloud está escutando tudo lá no alto. Ele percebe que nunca esteve atrás de Sephiroth, ele é que estava chamando Cloud. O ódio que ele sentia por Seph era como um presente, assim ele nunca o esqueceria.

Cloud pega a Black Materia e coloca no corpo de Sephiroth.



O chão começa a tremer, Cloud e Seph caem enquanto Tifa e os fogem com a airship Highwind. O processo de invocação do meteoro teve início.

## Ataque à Junon

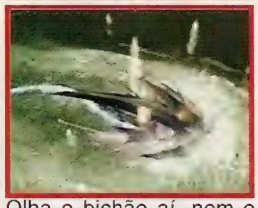
Salve Tifa, a cidade é atacada pelo Weapon Monster, fuja com a Highwind.

Você estará em Junon, Cloud sumiu e seus personagens foram acusados como responsáveis pela invocação do meteoro.

Controlando Barett algemado, siga o guarda e Tifa, não se esqueça de salvar o progresso no caminho.

Tifa é levada para a câmara de gás para ser executada, o guarda deixa a chave cair quando sai.

Rufus e Heidegger percebem que o Weapon Monster está se aproximando da cidade de Junon, eles decidem preparar o enorme canhão.

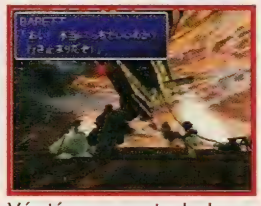


Olha o bichão aí, nem o enorme canhão e os soldados de Junon conseguem pará-lo.

No meio da confusão, Cait que estava disfarçado se revela, junte-se à ele e tente abrir a porta da sala onde Tifa está, como ela está trancada, siga pelos corredores.

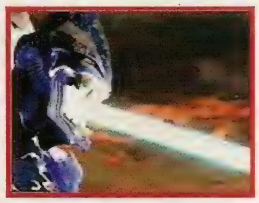
Você vai encontrar Yuffie disfarçada de jornalista no lado de fora da base, ela se juntará ao seu grupo.

O Weapon resistiu aos tiros e agora está em Junon.



Vá até o aeroporto de Junon onde está a Highwind.

Com a colisão do monstro com a cidade, o gás mortal é ativado, agora você terá que salvar Tifa. ▲ move sua cabeça, X move as pernas, □ move a mão esquerda e ○ move a mão direita. Você terá que pegar a chave que está no chão usando as pernas, depois pegá-la com a boca usando ▲+X, ativando a cabeça e as pernas ao mesmo tempo, depois ative a cabeça e uma das mãos ao mesmo tempo e finalmente, solte a outra mão. Depois de soltá-la, ache a chave que desliga o gás.

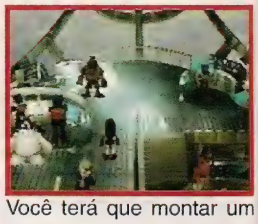


O Weapon Monster solta uma rajada de luz contra a cidade, mas é detonado pelo canhão.

A rajada do monstro abre uma fenda por onde Tifa consegue escapar.

Siga até a ponta do canhão, Scarlett segue Tifa e as duas saem no tapa, aperte ○ repetidamente, é hilário.

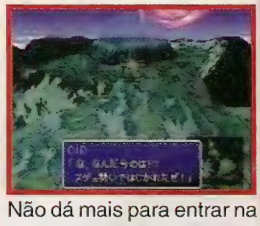
Barett e o resto da turma chegam com a Highwind para ajudar Tifa.



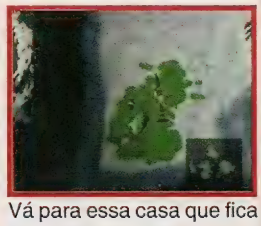
Você terá que montar um grupo com Tifa como líder antes de prosseguir. Fale com todos os personagens, Red XIII sugere que você deve ir para uma ilha onde o Lifestream está fluindo. Fale com o piloto e escolha a primeira opção para comandar a Highwind.

## Opcionais

Você pode ir para a casa perto da Village of Glacier Lodge, no continente norte. Dê uma passada pela Chocobo Farm também.



Não dá mais para entrar na Terra Prometida, há um escudo de energia bloqueando a passagem.

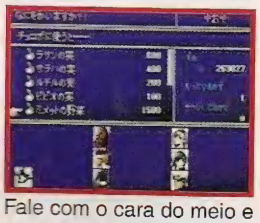


Vá para essa casa que fica no continente norte.

Fale com o chocobo verde e você vai ganhar uma Materia amarela Teki no

Waza, o bicho roxo pode vender itens para alimentar chocobos.

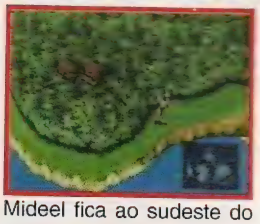
Na Chocobo Farm, há uma Materia Chocobo Yose no canto direito do cercado, depois de pegá-la, entre no celeiro.



Fale com o cara do meio e na hora de comprar itens, pegue o da foto, você vai precisar dele.

## Village of Mideel

Encontre Cloud que está em coma, Tifa sai do grupo e Cid assume o comando.



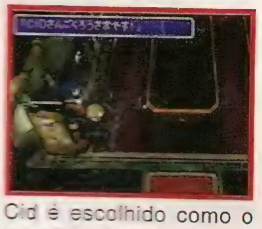
Mideel fica ao sudeste do mapa.

Compre novas armas, braceletes e acessórios nas lojas. Você vai encontrar também um filhote branco de chocobo, fale com ele e entregue o item que você comprou na Chocobo Farm, depois escolha a 5ª opção e você ganhará uma Materia verde Fuuin.

Fale com o gato no centro da vila, Tifa sente a presença de Cloud e vai para o Hospital que tem na vila.

Cloud está lá mesmo, com cadeira de rodas e totalmente sem memória devido à grande quantidade de energia Makou a que ele foi exposto durante o processo de invocação do meteoro. Tifa decide ficar para ajudar Cloud a recobrar seu estado normal.

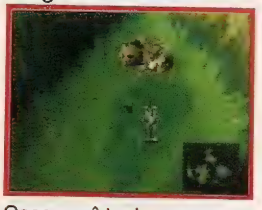
Rufus está planejando se apoderar das Huge Materias, que darão um poder tão grande que é capaz de destruir não só o meteoro, mas todos que se opuserem à Shin-Ra.



Cid é escolhido como o novo líder do grupo. Dentro da Highwind, vá para a Operation Room e faça um novo grupo. Agora siga para North Corel.

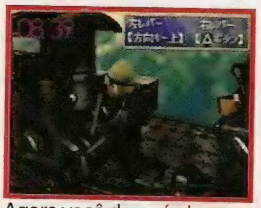
## North Corel

Salve a cidade na perseguição de trem e consiga a primeira Huge Materia.



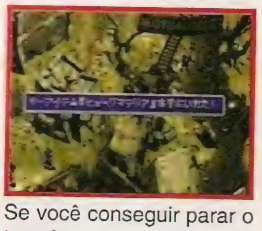
Caso você tenha se esquecido onde fica North Corel, é ao norte do deserto de Gold Saucer.

Ao chegar em North Corel, prossiga até este reator Makou, você será atacado por guardas. Depois entre no reator e pegue outro trem.



Agora você deverá alcançar o outro trem que está com a 1ª Huge Materia no limite máximo de 10 minutos, antes que ele bata na cidade. Faça Cid acelerar o trem apertando rápida e alternadamente os botões ↑, ▲, ↑, ▲, ↑, ▲...

Alcançando o outro trem, você terá que enfrentar 5 batalhas, os inimigos são relativamente fáceis, mas tomam seu tempo, use a magia Dejon nas duas primeiras batalhas e evite usar as invocações, pois elas são demoradas e o contador de tempo continua correndo. Ao chegar no vagão do maquinista, você terá que parar o trem, faça a seqüência ↑+▲, ↓+X, ↓+X, mas você não pode fazer a seqüência enquanto seus amigos falam com você, aperte ○ para fechar o diálogo e continue a seqüência normalmente, o trem vai acelerar bastante, mas pára antes de colidir com a cidade.

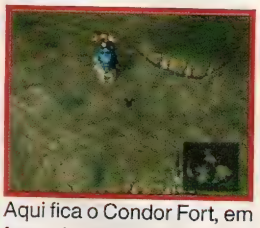


Se você conseguir parar o trem à tempo, vai conseguir a primeira Huge Materia, se você falar com o garoto, ele vai lhe dar a Materia verde Ultima.

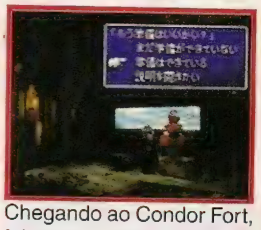
Entre nesta barraca e fale com a mulher para ganhar o item Catastrofic, que dá acesso ao Limit Breaker de nível 4 para Barett.

## Condor Fort

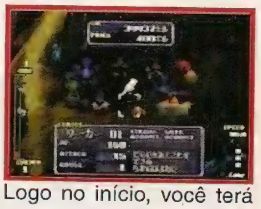
Ganhe a batalha no mini jogo de estratégia e ganhe mais uma Huge Materia.



Aqui fica o Condor Fort, em frente à Mithril Cave, no primeiro continente.



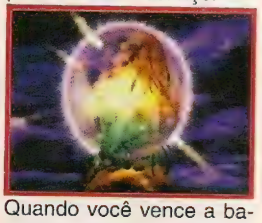
Chegando ao Condor Fort, fale com o velho (primeira pessoa que você encontra) e depois suba, fale com este cara e escolha a segunda opção, você terá que enfrentar uma batalha no estilo dos games de estratégia.



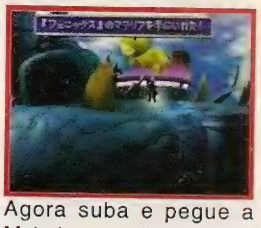
Logo no início, você terá que posicionar suas unidades, ainda não há inimigos e você só poderá colocar unidades onde o cursor ficar em forma de mão. Há vários tipos de unidades, cada um tem sua função específica e custa uma certa quantia em gil. É bom você ter uma boa grana para não passar dificuldades. Depois de colocar todas as unidades que você quiser, aperte X e escolha a primeira opção para começar a batalha real.

Agora você deve mover suas unidades para baixo, de onde os inimigos estão vindo, para isso, clique sobre uma unidade e escolha a primeira opção, então escolha o local para onde ele vai andar. Quando uma unidade sua encontra um inimigo, ela automaticamente o ataca e o inimigo faz o mesmo.

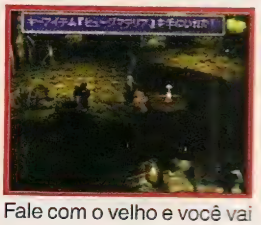
Coloque catapultas no local de onde saem os inimigos para facilitar o serviço.



Quando você vence a batalha, ocorre uma explosão e o grande condor cai.



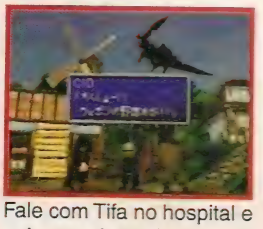
Agora suba e pegue a Materia vermelha Phoenix que está no chão.



Fale com o velho e você vai receber a segunda Huge Materia.

## De volta à Mideel

Espante o Weapon Monster e ajude Cloud à recobrar seu estado normal.



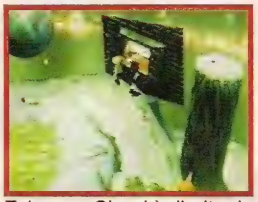
Fale com Tifa no hospital e saia, você será atacado pelo segundo Weapon Monster.

O cara é chato mas não chega a ser um problema. Apenas use Haste nos seus personagens e invoque seus melhores monstros, a técnica Magical Breath (com Teki no Waza equipada) é excelente contra o chefe. Quando o Weapon receber dano suficiente ele vai fugir.

O terremoto piora, Tifa tenta escapar com Cloud, mas o chão se parte e ambos caem no Lifestream. Tifa se desespera na escuridão total, ouvindo os gritos das almas do Lifestream, ela tenta correr e acaba se vendo dentro das memórias de Cloud.

Primeiramente, fale com o Cloud que está no alto da tela. Cloud se lembra da primeira missão em Nible Reign, quando ele chegava à cidade juntamente com Sephiroth, mas Tifa diz que não agüenta mais esconder a verdade e diz que não foi isso que aconteceu, ela mostra o quê aconteceu naquele dia realmente, Sephiroth chega à Nible Reign juntamente com um outro soldado de cabelo preto, que não é Cloud.

Agora fale com Cloud à esquerda da tela. Cloud pergunta à Tifa se aquela noite em que ele fez uma promessa à ela também é uma mentira. Tifa confessa que Sephiroth um dia disse à ela que Cloud foi criado a partir de Jenova com as memórias de Tifa, mas que aquela noite é algo que ele lembra por ele mesmo.



Fale com Cloud à direita da tela. Tifa pergunta por que Cloud quis se tornar um soldado tão de repente, ele explica que queria ser aceito por Tifa, ela não entende o motivo e Cloud diz que vai mostrar um segredo, mostrando a janela do quarto de Tifa.

Cloud se lembra da primeira vez que ele entrou no quarto de Tifa, até aquele dia ele só espiava pelo lado de fora, ele queria entrar para a turma dela, brincar junto com a turma, mas ele não conseguia pedir, até aquele dia.

No dia em que a mãe de Tifa morreu, ela correu para as montanhas de Nible, local muito perigoso mesmo para os adultos, ela falou que lá era o local onde as pessoas morrem, então Tifa ia lá para encontrar sua mãe. Os outros garotos tentaram impedir, mas ficaram com medo e voltaram, Cloud seguiu Tifa e quando ambos estavam cruzando a ponte caíram. O pai de Tifa, preocupado foi atrás dos dois, Cloud quebrou uma perna e Tifa ficou em coma por 7 dias, Cloud pensou que ela ia morrer, ele ficou muito preocupado e se sentiu culpado, ele queria fazer algo para que Tifa realmente gostasse dele. Tifa tinha 8 anos na época e não se lembrava desse dia.

Cloud agora se lembra do reator defeituoso nas montanhas Nible, 5 anos atrás. Sephiroth pega sua espada e acerta Tifa, o soldado de cabelo preto entra lá, é Zacks e não Cloud, que fica surpreso. Zacks entra na sala Jenova e é acertado por Sephiroth, caindo sobre uma das cápsulas semimorto.

Depois um soldado de azul entra, pega uma enorme espada e acerta Sephiroth por trás dizendo que quer sua mãe e sua vila de volta, o soldado tira a máscara, é Cloud que estava lá, agora Tifa se lembra, ele sempre esteve lá, aquele soldado de azul era Cloud.

Cloud se lembra de quando ele estava no caminhão à caminho de Nible, Zacks fala para ele tirar a máscara, Cloud estava receoso em ver todos novamente, ele nunca havia se tornado um soldado.

Cloud corre para socorrer Tifa, ele cumpre a promessa que fez, de protege-la, mas desculpa-se por chegar um pouco atrasado. Sephiroth sai da sala com o corpo de Jenova numa mão e a Masamune na outra e sai da sala. Zacks grita para Cloud acabar com ele.

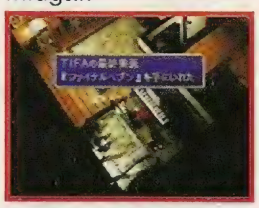
Cloud corre em direção à Sephiroth, que espera silenciosamente, repentinamente ele vira e acerta Cloud com a enorme espada, Cloud segura a espada com as duas mãos jogando Sephiroth no poço de Makou fervente, Seph morre.

Fale mais uma vez com Cloud. Todas as imagens dele se unem no verdadeiro Cloud, que agora lembra seu passado, sabe quem ele realmente é e agradece Tifa por isso, ambos sobem de volta à superficie.

Todos ficam surpresos ao ver Cloud e Tifa, que desmaiam de cansaço.

## Opcionais

Agora você pode conseguir o Limit Breaker 4 de Tifa e também voltar à Midgar.



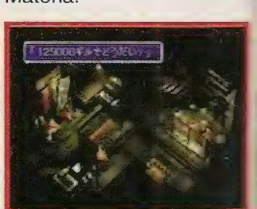
Volte agora para Nible Reign com Tifa no seu grupo, entre na casa dela e vá para o segundo andar. No piano, escolha duas vezes a segunda opção, agora você deverá tocar o tema da Highwind no piano. Faça a seguinte seqüência ritmadamente: X, □, ▲, R1+▲, R1+□, X, □, ▲, R1+X, ○, X, □, X. Se fizer corretamente, você vai ganhar o item Final Heaven, que dá acesso ao Limit Breaker level 4 de Tifa.

Agora vá para Bone Village, peça uma busca com a primeira opção no soldado e escolha a segunda opção para procurar por itens especiais. Após posicionar os soldados, coloque Cloud no exato local da foto e aperte □.

Você vai ganhar um item especial que é a chave do portão 5 de Midgar.

Volte para Midgar, agora você pode passar pelo portão que antes estava trancado. Siga até chegar ao Wall Market.

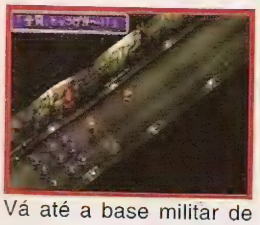
Entre na casa do meio (aquela em que está escrito "ITEM"), vá com Tifa e Cid no seu grupo, então examine o painel, você vai ganhar a melhor arma de Tifa, com 8 espaços linkados para Materia, alto ataque mas sem crescimento de Materia.



Depois suba uma tela, ainda no Wall Market e entre no local onde está escrito "GUN", o cara da esquerda vai lhe oferecer um acessório por 129000 gil.

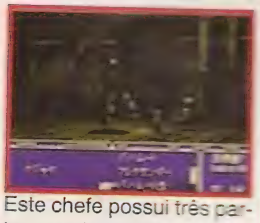
## Aventura submarina em Junon

Agora você terá que conseguir a terceira Huge Materia, vença a batalha com submarinos.



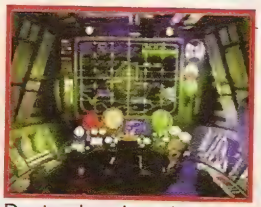
Vá até a base militar de Junon, ao chegar aqui, os guardas vão fugir, siga-os. Entre pela porta com o número 1, no elevador você será atacado por guardas, continue seguindo e enfrente mais algumas batalhas, no caminho há um Save Point.

Ao chegar no tubo, aperte o botão para descer. Prossiga, há mais um Save Point logo depois e mais algumas batalhas. Depois de ver a Huge Materia, você vai encontrar um Boss.



Este chefe possui três partes e pode aprisionar membros do seu grupo. Tenha como meta inicial destruir seus dois braços mecânicos, use poderosas magias de invocação e outras que acertem todos os alvos, depois concentre seus ataques no próprio robô. O chefe dá a arma God Hand para Tifa.

Depois de acabar com o chefe, siga para a esquerda e você encontrará um baú com uma arma para Cait, continue prosseguindo e você encontrará outro baú com uma arma para Cid, à esquerda da tela há um item especial que você vai usar mais tarde. Entre no submarino, mas enfrente umas batalhas antes.



Dentro do submarino, você pode escolher a primeira opção para deixar os guardas vivos ou a segunda para lutar com eles, escolha qualquer uma. Examine a cadeira e escolha a segunda opção para assumir o comando, depois escolha a primeira opção para uma breve explicação dos controles ou a segunda para iniciar a missão.

Para controlar o submarino, ▲ vai para frente, X vai para trás, □ atira torpedos (apenas quando houver um submarino inimigo na mira), ↑ aumenta a altura, ↓ abaixa a altura e ← ou → controla o submarino, R1 alterna entre visão aérea ou normal e R2 alterna a distância da visão.

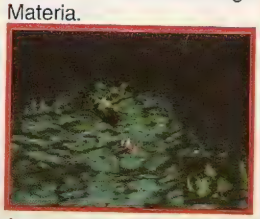
As paredes estão em azul, há minas em forma de diamante espalhadas por toda parte, é possível saber a altura das minas pelos pilares vermelhos. Seu objetivo principal é detonar o submarino vermelho da Shin-Ra, há os submarinos amarelos que também estão querendo acabar com você. Quando um submarino fica na sua mira, dispare vários torpedos seguidos, procure sempre pelo submarino vermelho para acabar logo com ele, siga-o sempre, detone nos mísseis e fuja para evitar os ataques dos outros submarinos, depois volte a seguir o submarino vermelho e repita até acabar com ele.

Depois de vencer a batalha de submarinos, você vai estar no World Map ao lado de Junon, entre na cidade novamente. Siga até o aeroporto e você verá este avião da Shin-Ra partindo. Saia de Junon em seguida.

## Até em baixo d'água

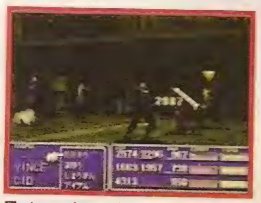
Agora com o submarino há muita coisa para fazer no fundo do mar.

No fundo do mar, você vai encontrar o submarino vermelho afundado, chegue perto dele e você vai conseguir a terceira Huge Materia.



Andando pelo mar você vai encontrar o avião que saiu de Junon afundado, entre.

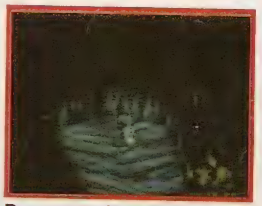
Dentro do avião, logo no primeiro baú, há uma arma para Cloud.



Entrando pela porta da esquerda você vai encontrar Reno e Lewde dos turcos. Use as mais fortes magias que acertam todos os inimigos, principalmente a técnica Magical Breath da Materia Teki no Waza.

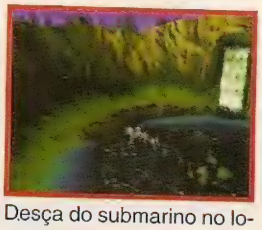
Após detonar os turcos, entre nesta sala. Pegue um Last Elixir no primeiro baú, continue por cima e vá para a direita para pegar uma arma para Cid, descendo as escadas há a Materia vermelha Hades próxima ao helicóptero e mais uma arma para Vincent no baú da esquerda e o item Highwind no baú da direita. Este último item dá acesso ao Limit Breaker level 4 de Cid.

Volte e entre pela porta perto do Save Point. No primeiro baú você encontra um bracelete, volte, suba e vá para a direita para pegar um baú com um Last Elixir, desça a escada, no canto superior esquerdo está a melhor arma para Yuffie e no canto superior direito está a Materia amarela Renzoku Giri.

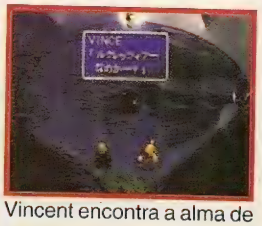


Procure até achar este objeto estranho dentro de uma pequena caverna no fundo do mar, é um item especial usado mais tarde no game.

Siga por outra caverna no fundo do mar e quando chegar aqui, suba para a superfície.



Desça do submarino no local da foto e entre pela cachoeira com Vincent em seu grupo.



Vincent encontra a alma de sua amada Lucrécia e tem lembranças de seu passado. É preciso vir neste local agora para pegar dois itens mais tarde.

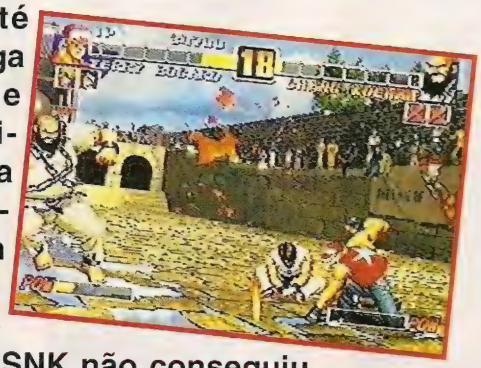
Agora que você já tem o item especial que permite apagar o fogo (pego antes de entrar no submarino em Junon), vá para Uutai, suba as montanhas e entre na caverna de fogo. Enconste duas vezes no primeiro fogo e você conseguirá uma arma para Yuffie, prossiga e enconste no próximo fogo para conseguir a Materia azul Tsuide ni Nusumu.

Em Costa del Sol, nesta casa, fale com o cara que está deitado na cama e ele vai oferecer a casa por 300000 gil, você pode comprá-la gastando a grana, apesar de não ter nenhuma utilidade, você vai ter uma casa de praia só para você. Curta sua nova casa e espere pela próxima edição, a última parte de FFVII.

Existem opções extras na versão do Playstation.

# THE KING OF FIGHTERS 96

## Demorou mas chegou



**Ufa! Até que enfim chega hás mãos The King Of Fighters 96 para os proprietários de um Playstation, estava demorando não? A SNK não conseguiu adaptar muito bem KOF 96 ao exemplo do 95 que ficou muito louco com a pouca capacidade que o Playstation possui para rodar jogos em 2D como o seu arck inimigo o console da Sega. Os gráficos estão idênticos ao da versão Neo Geo. Neste game há dois modos exclusivos, um é o Max Mode, nele você pode acionar o Maxgauge (barra de power cheio) e Finalgauge (barra de power cheio e barra de energia piscando "vermelha"). Os outros modos são o Private e Music, onde você aprende os golpes do lutadores apertando o botão O e escutar as músicas do game. Os personagens ficaram excelentes, a decepção do game é a velocidade, o loading esta muito demorado, na hora em que você aplica um golpe especial o jogo chega a dar uma travada perdendo a jogabilidade que para começar não esta muito boa, agora o ponto forte é o som que esta bem próximo ao do Neo Geo CD. Os personagens continuam com seus golpes arrasadores tudo que você tem direito, nesta versão você poderá também escolher os chefoes usando o truque que vamos dar para você. Não deixe de jogar este super game da SNK para o seu Playstation, o que esta esperando! Jogue!!!**

### COMANDOS

| | |
|---|---|
| X | Soco fraco |
| O | Chute fraco |
| □ | Soco forte |
| ▲ | Chute forte |
| X+O | Esquiva |
| ←+X+O | Esquiva para trás |
| X+O+□ | Carregar power |
| →→ | Corrida |
| ←← | Corrida para trás |

### DICA

Para selecionar os chefes, Goenitz e Chizuru, segura Start e faça a seqüência ↑ + O, → + □, ↓ + ▲, ← + X, ← + X, ↑ + O, → + □, ↓ + ▲ na tela de seleção de personagens. Pronto lá estará os chefões para você escolher e se divertir. Todos os golpes e mais dicas você confere na edição 14 da sua revista Gamers.

| PLAYSTATION | | | | |
|---|---|---|---|---|
| THE KING OF FIGHTERS 96 | | | | |
| SNK | - 1 CD | | | |
| LUTA | - 1 ou 2 JOGADORES | | | |
| GRÁFICO | 92 | | JOGABILIDADE | 95 |
| MÚSICA | 94 | | DIFICULDADE | 79 |
| EF. SONOROS | 90 | | ORIGINALIDADE | 90 |
| DIVERSÃO | 92 | | CLAS. FINAL | 92 |

**CRÍTICA**

O game ficou com loading muito lento e na hora do vamos ver, quando você aplica sequencia de golpes, chega a travar.

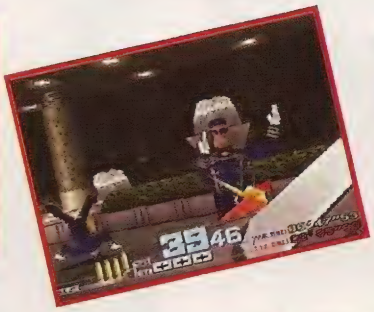
PRESS START
55
ROBERT GARCIA
37
59
전광석화 최번개!
PRIVATE
KYO
EXIT
THE 10
MEMBER SELECT
1P
58700
27
ROBERT GARCIA
IORI YAGAMI
ORDER SELECT
THE 08
VS
FIRST

# TIME CRISIS

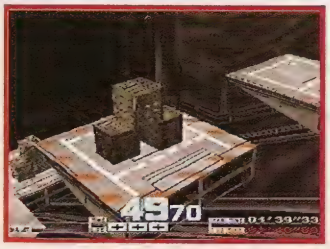
A Namco como sempre, arrasa em seus jogos, Time Crisis não f diferente, fez um grande sucesso nos Arcades e chegou a desbancar poderoso Virtua Cop da Sega. A Namco detonou outros jogos de tiro colo cando recursos simples mas eficazes tais como o pedal, que permite você se abaixar ou se levantar atrás de caixotes, tambores e outras coisa mais, dando assim, mais vida e ação ao game. Sua missão é salvar a filh do presidente sequestrada por uma gangue de malfeitores que aterrorizar a cidade. No jogo existem dois modos de jogo, Normal e bônus. Os gráf cos ficaram devendo um pouco para a versão do Arcade onde a textura bem limpa, agora a jogabilidade ficou perfeita, pode-se dizer que ficou at melhor, nunca um game de tiro chegou a essa perfeição! Os efeitos sono ros e a apresentação totalmente narrada parecem de cinema. Se você gost de muita ação e já se encheu de jogos infantis, Time Crisis pode ser su salvação.

***A característica principal do game é a ação que rola o tempo inteiro.***

Logo no começo do jogo você pode treinar sua pontaria.



Olha só o chefão da gangu



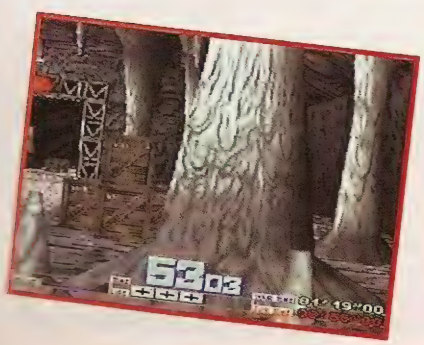
*Olha só que visual !!!*

| PLAYSTATION | | | |
|---|---|---|---|
| TIME CRISIS | | | |
| NAMCO | - | CD | |
| TIRO | - | 1 OU 2 JOGADORES | |
| GRÁFICO | 90 | JOGABILIDADE | 9 |
| MÚSICA | 89 | DIFICULDADE | 7 |
| EF. SONOROS | 90 | ORIGINALIDADE | 8 |
| DIVERSÃO | 95 | CLAS. FINAL | 9 |

**CRÍTICA**

**Uma conversão perfeita do arcade se não fosse os gráficos que ficaram um pouco a desejar.**

O botão esquerdo da pistola tem a mesma função daquele pedal da maquina lembra?



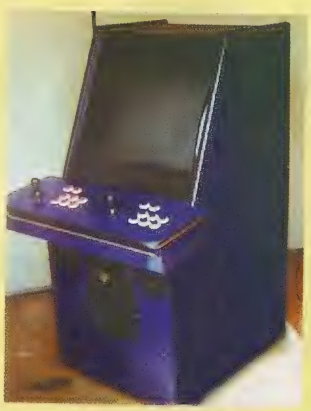
# GAME SOFT

**TUDO PARA GAMELOCADORA**

SUPER MESA SYSTEM

- COMANDOS PROFISSIONAIS
- TIMER DIGITAL
- CONTADOR DE EVENTOS
- IDEAL PARA BUFFETS, GAMES SALONS E RESIDÊNCIA

ARCADINHO



- COMANDOS PROFISSIONAIS
- SISTEMA DE FICHAS E TIMER
- TUBO E MONITOR PROFISSIONAL
- ALTA DURABILIDADE

- JOYSTICK ARCADE
- COMANDOS E BOTÕES PROFISSIONAIS
- ALTA DURABILIDADE

**GAMES - CARTUCHOS - ACESSÓRIOS**

**PLAYSTATION • NINTENDO 64**
**SATURN • S.NES • MEGA • NEO GEO**

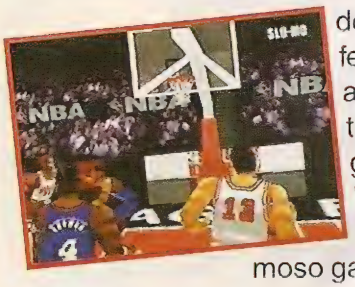
PROMOÇÃO DO MÊS
NINTENDO 64 = R$350,00

**COMPRA • VENDA • TROCA**
**CONSULTE-NOS ATACADO E VAREJO**
**REMETEMOS PARA TODO O BRASIL VIA SEDEX**

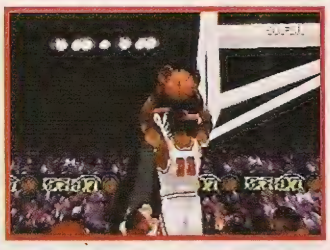
**TEL.: (011) 875-9287**

RUA PARAPUÃ, 491 - ITABERABA - SP

# NBA SHOOT OUT'97



A Sony está trazendo de volta Shoot Out, que não fez muito sucesso, mas que agora voltou muito melhor, tirando algumas falhas do game anterior. Shoot Out '97 é um game mais sério, nada parecido com o famoso game da Midway NBA Jam.



Contém 29 times da NBA, sendo 2 All-Stars, mais de 300 jogadores com movimentos muito mais realistas, tais como enterrada, bandeja, ponte aérea e muito mais. Os modos de jogo são simples: Exhibition, 1996-97 NBA Season, NBA Playoffs e NBA Finals. Existem também cinco ângulos diferentes, três níveis de dificuldade, Team Strategy e muito mais. O game é inteiramente narrado, chega um tempo em que quando um jogador faz um lance bonito o narrador chega a ser engraçado. Os gráficos são excelentes, uma jogabilidade perfeita, só fica faltando um sonzinho maneiro para o game ficar perfeito, mas não estragando a diversão, que detona. Não deixe de jogar, vale a pena, é um bom game.

## Comandos

### Com a posse da bola

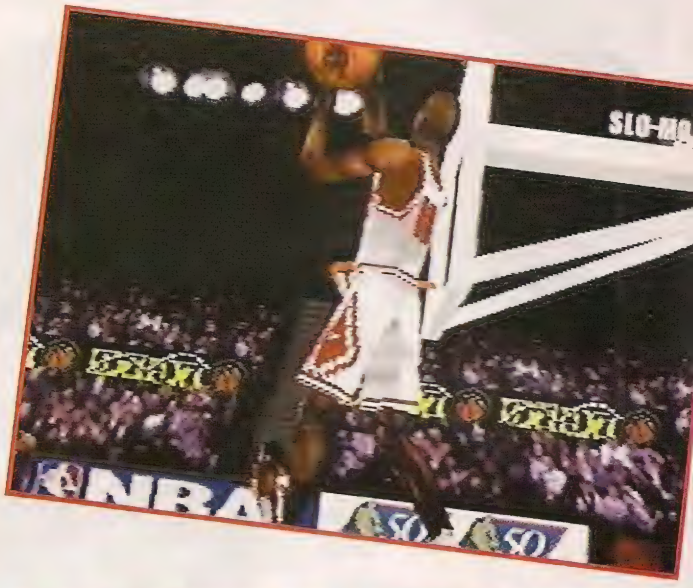
Passe ..... O
Arremesso ..... X
Velocidade (em movimento) ..... □
Movimentos Especiais ..... ▲
Enterrada ..... □ + X
Passe no Ar ..... X + O

### Na defesa

Roubar a bola ..... X
Dar dribles ..... O
Pular para bloquear ..... ▲
Velocidade ..... □
Muda os jogadores ..... R2
Falta ..... R1 + L1

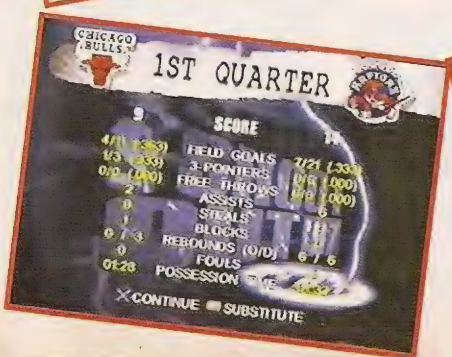
### No Replay

Para frente/para trás ..... L2/R2
Slow Motion ..... L2 + R2



Os campos de visão detonam!

O game é totalmente narrado.



| PLAYSTATION | | | |
|---|---|---|---|
| NBA SHOOT OUT '97 | | | |
| SONY | - | CD | |
| BASQUETE | - | 1 A 8 JOGADORES | |
| GRÁFICO | 87 | JOGABILIDADE | 94 |
| MÚSICA | 82 | DIFICULDADE | 78 |
| EF. SONOROS | 89 | ORIGINALIDADE | 77 |
| DIVERSÃO | 91 | CLAS. FINAL | 86 |

**CRÍTICA**

Um excelente game de basquete para o Playstation, mas esta faltando alguns detalhes para ser perfeito.

# WAKU WAKU 7

## DANDY-J

**Killer Rope:** ↓↘→+qualquer botão
**Rapid Fire Fireworks (após Killer Rope):** qualquer botão
**Rope Vacuun (após Killer Rope):** ←+qualquer botão
**Hard Hitting Typhoon (após Rope Vacuun):** 360° + qualquer botão
**Marvelous Flaming Punch:** →↓↘+A ou B
**Natumi Ramp Throw:** ↓↙←↓↙←+A ou B
**Powerful Electric Punch:** →←→←→ +AB
**Marvelous Heaven and Earth Shaking Milky Way Slam:** ↓↘→↘↓↙←+AB

Até que os especiais são bonitos.

A sensação de profundidade é um pouco forçada.

Este é o Fernandeath, só acessível no modo versus. Dica: não jogue com ele.

**A Sunsoft não tem tido muita sorte ultimamente, principalmente com este último lançamento: Waku Waku 7. O game não impressiona em nada, a não ser pela música, o som é animal, mas o jogo...não espere muito. Se você ainda quiser conferir com seus próprios olhos, dê uma olhada nos golpes que a Gamers descolou para você!**

## ARINA

**Arina Beam:** ↓↘→+A ou B
**Arina Tornado:** ↓↙←+C ou D
**Arina Crush:** →↓↘+A ou B
**Arina Carnival:** →←↙↓↘→+CD

## RAI

**Lightning Canon:** ↓↘→+A ou B
**Lightning Crush:** ↓↙←+A ou B
**Lightning Upper:** →↓↘+A ou B
**Roaring Thunder Tempest:** ←→↘↓↙←+AB
**Super Powerful Roaring Thunder Lightining Bolt Punch:** →←↙↓↘→+CD

## TESSE

**"Are-Kore" Throw:** ↓↘→+A ou B
**"Chiku-Chiku" Attack:** →↓↘+A ou B
**"Chu-Chu" Attack:** ←↓↙+A ou B
**Electron Beam:** ↓↘→+C ou D
**Super Electron Mystery Beam:** →↘↓↙←→+CD

## SLASH

**Slash Shot:** ↓↘→+A ou B
**Slash Barrier:** ↓↙←+A ou B
**Slash Dynamic:** →↓↘+A ou B
**Slash Teleport:** ← ↓ ↙ + qualquer botão
**Darkness Slash:** →←↙↓↘→ + AB

## MARU-RUN

**Spinning Punch:** ↓↘→+A ou B
**Body Press:** ↓↙←+C ou D
**Boom Boom Copter:** →↓↘+A ou B
**Boom Boom Typhoon:** 360° +AB

## POLY TANK Z

**Z Bullet:** ↓↘→+A ou B
**"Doku-Doku" Smoke:** ↓↘→+C ou D
**Spinning Drill:** ←↙↓+C ou D
**Gyro Bomber:** ←↓↙+AB

| SATURN | | | |
|---|---|---|---|
| WAKU WAKU 7 | | | |
| SUNSOFT | – | CD | |
| LUTA | – | 1 OU 2 JOGADORES | |
| GRÁFICO | 72 | JOGABILIDADE | 83 |
| MÚSICA | 90 | DIFICULDADE | 62 |
| EF. SONOROS | 69 | ORIGINALIDADE | 60 |
| DIVERSÃO | 70 | CLAS. FINAL | 74 |

**CRÍTICA**

Nada de impressionante, um jogo comum em todos os aspectos.

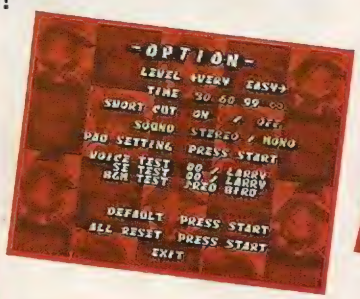
SATURN

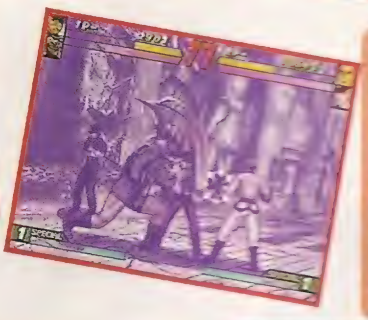
# GROOVE ON FIGHT

A Atlus não brinca em serviço e acaba de lançar Groove on Fight, a terceira versão do game Power Instinct, que fez muito sucesso, no Arcade e Super Nintendo, a segunda versão saiu para Playstation e agora, sem perder nem uma gota de Fun Factor (o ponto mais forte do game), chega ao Sega Saturn arrebentando.

Os Gráficos são simples, nada que impressione. O som ajuda um pouco e a jogabilidade é muito parecida com a dos jogos da SNK (precisa dizer mais alguma coisa?), e como já dissemos, a diversão é a melhor parte do game.

Se você é fã de jogos de luta, não pode deixar de jogar este game animal!





## COMANDOS

A + B = Trocar de personagem

↓↓ + A = Especial (o especial de todos os personagens são iguais e a distância varia conforme o personagem que você estiver controlando

| SATURN | | | |
|---|---|---|---|
| GROOVE ON FIGHT | | | |
| ATLUS | - | CD | |
| LUTA | - | 1 À 4 JOGADORES | |
| GRÁFICO | 75 | JOGABILIDADE | 91 |
| MÚSICA | 89 | DIFICULDADE | 63 |
| EF. SONOROS | 83 | ORIGINALIDADE | 60 |
| DIVERSÃO | 89 | CLAS. FINAL | 81 |

CRÍTICA

Muito divertido, para jogar com os amigos no fim de semana. Vale a pena!

## NOSTALGIA POUCA É BOBAGEM

# SONIC JAM

Sonic está de volta, literalmente, pois desta vez a Sega traz novamente, os maiores sucessos do porco-espinho mais famoso do mundo em apenas um CD para Saturn.

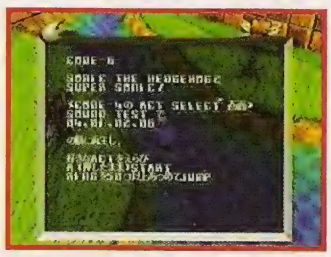
Sonic Jam traz os melhores games da série para Mega Drive, desde Sonic 1 até Sonic & Knuckles e também um jogo, (que não é bem um jogo), inédito, Sonic World.

Com seu sistema de jogo simples, gráficos coloridos, personagens cativantes e muita, mas muita velocidade, Sonic fez a cabeça de milhares de crianças e de muitos marmanjões também. Desde o seu lançamento até agora, Sonic e sua turma já passaram pelo Mega Drive, Sega CD, 32 X, Master System, Game Gear, Arcade, Mini-Games, Saturn e os piratas trataram de produzir uma versão até para Super NES, vê se pode.

Sonic 1 foi lançado para Mega em 91 e foi um sucesso absoluto, algo surpreendente, virou mania e, como a Sega não é boba nem nada, tratou de produzir a seqüência do game. Sonic 2 é considerado até hoje como o maior lançamento para Mega de todos os tempos, com seus gráficos de arrasar, um som que muitos jogos atuais não têm e mais velocidade, o porco-espinho entrou de vez para a história do video game. Algum tempo depois, a Sega lançou Sonic 3, com um sistema de jogo aprimorado, o game até que vendeu, mas não foi um sucesso como o antecessor. Para inovar de vez, a Sega lançou Sonic & Knuckles com a inédita e até hoje exclusiva tecnologia Lock-On, na qual você podia encaixar um dos carts anteriores de Sonic para jogar com Knuckles. Além destes 4 games, Sonic Jam possui Sonic World, um game onde você joga com o porco-espinho em um mundo 3D com todos os elementos da série, como argolas, marcadores de fase, plataformas e tudo o mais, só que não é simplesmente isso, você também pode entrar nas várias salas do game para conferir imagens, desenhos, sons e muito mais.

Sonic Jam é um lançamento impedível para quem curte as aventuras de Sonic e sua turma, garante horas e horas de pura diversão e muita nostalgia. O estranho é que a Sega não falou mais nada sobre Sonic X-Treme para Saturn, o que ela estaria tramando?

Ao achar uma plaquinha dessas, fique parado em frente dela e...



...aperte o botão para conferir uma dica de um dos games de Sonic.

Em Sonic World, algumas plataformas exigem precisão.

Ao achar uma sala, aperte o botão para entrar, cada uma possui atrações diferentes.

Nessa tela você escolhe qual cart você quer jogar.

Sonic & Knuckles, usando a tecnologia Lock-On, pode ser combinado com os outros carts.

Na opção Digital Manual você confere o manual do game escolhido, tanto em inglês quanto em japonês, podendo dar zoom e tal.

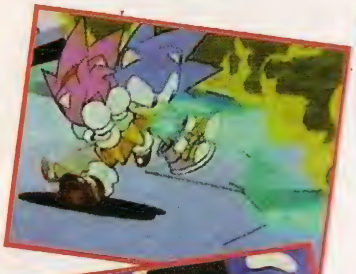
| SATURN | | | |
|---|---|---|---|
| SONIC JAM | | | |
| SEGA | - | CD | |
| AVENTURA | - | 1 OU 2 JOGADORES | |
| GRÁFICO | 73 | JOGABILIDADE | 96 |
| MÚSICA | 72 | DIFICULDADE | 59 |
| EF. SONOROS | 74 | ORIGINALIDADE | 68 |
| DIVERSÃO | 94 | CLAS. FINAL | 80 |

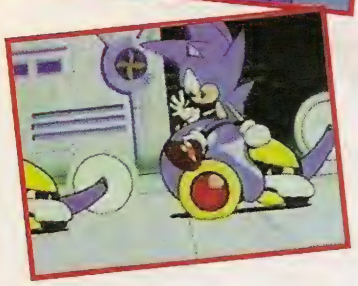
**CRÍTICA**

Sonic Jam oferece diversão de monte, os melhores games do porco-espinho em um só CD.

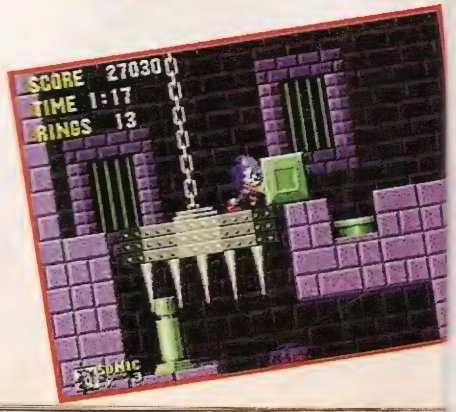
*Em uma das salas de Sonic World, você confere a trajetória do porco-espinho, podendo conferir várias imagens de seus games e dos principais acontecimentos*

*Animações como a apresentação e os final de Sonic CD (com as canções originais da versão japonesa), o desenho de Sonic e os comerciais de seus games no Japão também estão em Sonic World*

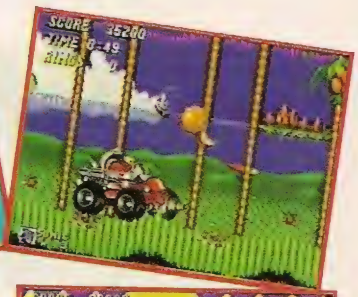
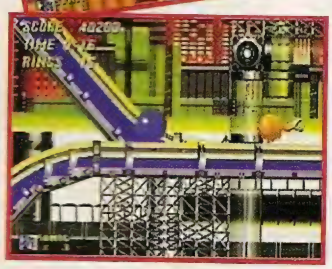
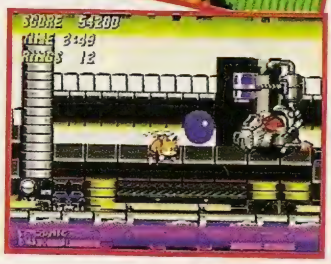




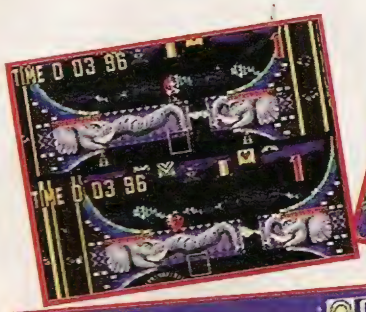
# SONIC 1



# SONIC 2

# SONIC 3



# SONIC & KNUCKLES

# YUKE YUKE TROUBLE MAKERS

## HAJA DEDOS

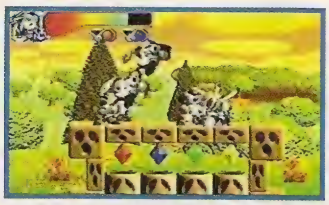
Você já deve conhecer a Enix, famosa pelos seus excelentes RPGs, principalmente pela série Dragon Quest, e também a Treasure, responsável por grandes sucessos como Gunstar Heroes (Mega Drive) e Guardian Heroes (Saturn), pois agora as duas empresas se uniram para fazer um game de primeira no Nintendo 64.

Yuke Yuke Trouble makers é um game diferente, um Side Scrooling com muita ação e vários elementos de um Adventure, exigindo não só muita habilidade nas mãos como também muita paciência e inteligência.

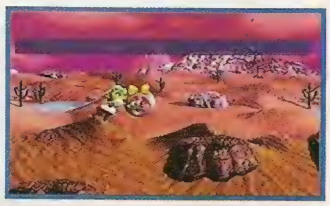
A jogabilidade é muito boa, os comandos são um tanto complexos, não leva muito tempo para você entende-los, mas vai demorar até você domina-los por completo, em algumas partes o game exige uma coordenação motora perfeita. Os gráficos são muito bem feitos, não utilizam a capacidade do console, mas até que tem uns efeitos bem legais, as cores são belas, o tamanho dos personagens é razoável, a movimentação não deixa a peteca cair, o único ponto fraco mesmo é que o game não é em tela inteira. O som apenas combina com o game, nada excepcional, músicas legais e bons efeitos sonoros, só isso.

Você controla Marina, uma garota com força sobre-humana e deve ajudar uns bichinhos estranhos que vivem se metendo em apuros, você vai enfrentar as situações mais diversas e detonar os inimigos mais esquisitos. As fases são muito bem boladas, há muitos puzzles para se resolver e sua habilidade é avaliada no final de cada fase, você pode receber notas de D a A, dependendo do seu tempo, isso aumenta ainda mais a diversão do game.

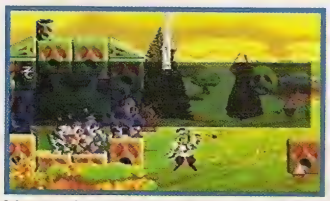
Com o pequeno volume de lançamentos para o Nintendo 64, Yuke Yuke veio bem a calhar, é uma excelente pedida para passar um fim de semana divertido, confira.



Se você passar a fase bem rapidinho, poderá pegar estes cristais.



Ao se pendurar numa bola roxa, aperte ▼ para conferir uma dica, mas gasta 10 cristais vermelhos.



Nesta fase você deve capturar três bichos que estão causando problemas e levar para o velho.

Com este monstro, fique esperto para abaixar ou levantar-se em algumas partes.

### MOVIMENTOS BÁSICOS

**Marina:**
Agarrar: B
Soltar itens agarrados: B
Arremessar: direcional+B
Balançar: depois de agarrar algo, ▼
Pulo: A
Corrida: ▶ ou ◀
Flutuar: no ar, ▲
Dash aereo: ▶ ou ◀ no ar
Rasteira: ↓+A
Pulo com rasteira: ↓+A duas vezes rapidamente
Rolar: ↓+▼

**Chappy:**
Soco: B, aperte três vezes para um combo triplo
Pulo: A, aperte três vezes para um salto triplo
Defesa: ↓
Rasteira: ↓+A
Corrida: ▶ ou ◀
Final Uppercut: ↑+B

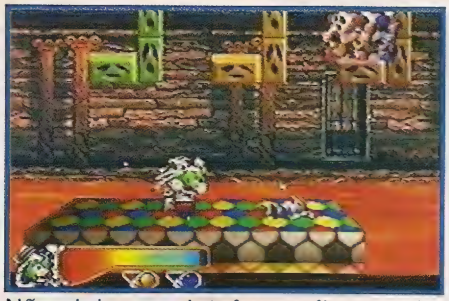
### COMANDOS

Direcional Comum ..... Movimentar-se
A ..... Pulo
B ..... Agarrar
L ou R ..... Acelerar conversação
Start ..... Pausa
Z ..... Cortar cena de abertura
▲ ..... Impulso para cima
▼ ..... Impulso para baixo
◀ ..... Impulso para a esquerda
▶ ..... Impulso para a direita

| YUKE YUKE TROUBLEMAKERS | | | | |
|---|---|---|---|---|
| ENIX/TREASURE | - | N/D | | |
| AVENTURA | - | 1 JOGADOR | | |
| GRÁFICO | 79 | JOGABILIDADE | 85 | |
| MÚSICA | 74 | DIFICULDADE | 94 | |
| EF. SONOROS | 80 | ORIGINALIDADE | 88 | |
| DIVERSÃO | 87 | CLAS. FINAL | 82 | |

**CRÍTICA**

Yuke Yuke exige habilidade e inteligência, o game é bem divertido e recheado de fases.



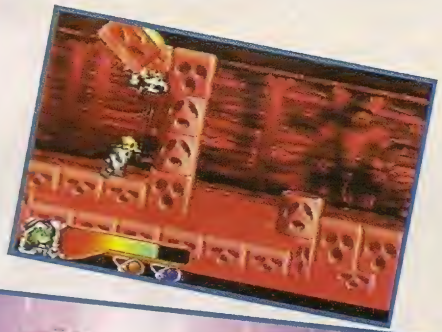
Não deixe a plataforma ficar muito pesada, jogue os caras para fora e dê uns pulos de vez em quando.

Aperte →+B ou ←+B ao se pendurar numa bola para se impulsionar para o lado desejado, se você apertar ↓+B, será impulsionado para baixo.

Aperte ▼ ao se pendurar em algumas bolas para conseguir efeitos diferentes.

Neste chefe, espere aparecer a mira, indicando que ele vai fazer um ataque, então pule e agarre-o com o botão B, jogue-o para o chão em seguida com ↓+B.

Você pode pegar itens das plataformas que soltam fumaça, basta apertar ↓+B.

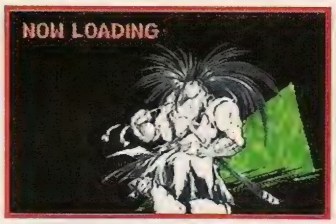


Cuidado com a super rajada deste chefe, fique nos cantos da plataforma.

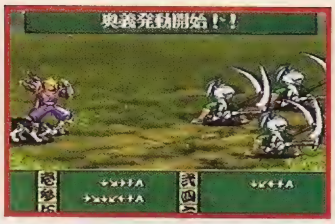
Espere o chefe dar um soco e então agarre a mão dele, jogue-a contra o carinha que fica voando. Depois o chefe começa a dar socos rapidamente, rebata todos e, no soco mais lento, pegue a mão dele e jogue contra ele mesmo. Você pode detonar as bolas de fogo com ↑+B.

Cada personagem tem a sua história.

Aqui você escolhe seu jogador predileto.



O fraco do game são os Loadings, muito demorados.



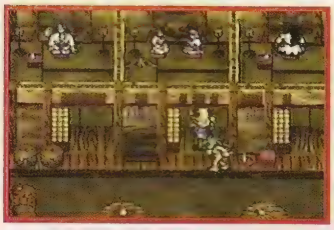
Escolhendo a segunda opção, poderá dar golpes especiais.

# SAMURAI SHODOWN RPG

***Um dos maiores jogos de luta de todos os tempos com uma cara nova e um estilo novo, RPG! Samurai Shodown RPG, que no Japão se chama "Shinsetsu Samurai Spirits Bushidoretsuden". Ele vem com os mesmos personagens de Samurai Shodown 1, 2 e 3 com alguns golpes dos jogos anteriores. Adiado duas vezes, SS RPG causou muita curiosidade sobre qual seria a diferença entre as versões Saturn e Playstation, já que são consoles diferentes. O jogo tem uma história diferente para cada personagem, que no total são seis, mas podem existir alguns secretos. A principal característica de SS RPG para Neo Geo CD é que existe um cenário extra de Shizumaru, personagem principal de SS3, este cenário usa gráficos especiais não inclusos nas versões do Playstation e a do Saturn, a outra é que na hora das batalhas o game possui disputa de espadas contra seu oponente. Os gráficos não ficaram lá grande coisa, o game poderia ter mais animações e muito mais vozes, a jogabilidade está para lá de boa, o único problema do Neo Geo CD, como sempre, são os LoadingTimes que a um determinado momento do jogo começam a encher um pouco o saco, perdendo e muito a diversão do game, mas apesar dos problemas esse é o único RPG que saiu para Neo Geo CD e a SNK tentou misturar luta com paciência.***

Este é seu primeiro desafio, baba!

Você começará sua aventura bem aqui.


Escolha um samurai para te ajudar em sua aventura.

Cuidado na hora de caminhar pelo mapa.

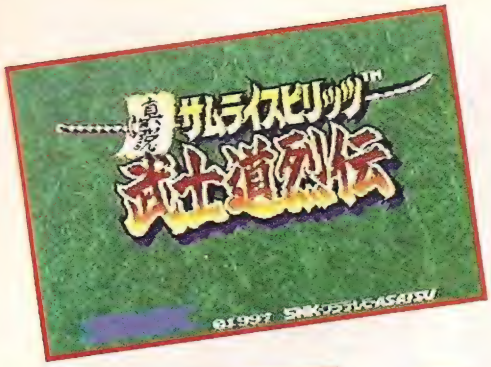
Durma e dê save sempre que puder.

Muitas surpresas em Samurai Shodown RPG.

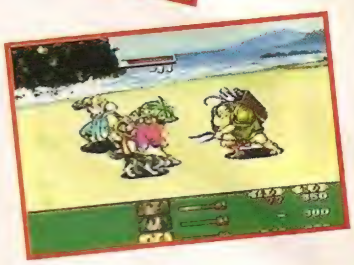
| NEO GEO CD | | | |
|---|---|---|---|
| SAMURAI SHODOWN RPG | | | |
| SNK | - | 1 CD | |
| RPG | - | 1 JOGADOR | |
| GRÁFICO | 89 | JOGABILIDADE | 87 |
| MÚSICA | 87 | DIFICULDADE | 79 |
| EF. SONOROS | 80 | ORIGINALIDADE | 73 |
| DIVERSÃO | 89 | CLAS. FINAL | 84 |

**CRÍTICA**

**O ruim do game são os loadings, muito demorados.**


真説
サムライスピリッツ
武士道烈伝
©1997 SNK

技能数
物防減



なんか不吉な感じがするねえ・・・

はい

奥義発動開始！！

# FLASH GAME

## PLAYSTATION
### Pointers Point
**Estratégia**
**Konami**

Gráfico ..... 7
Som ..... 7
Jogabilidade ..... 8
Diversão ..... 8

Um telegame esperto da Konami para o Playstation. Pointers Point revive aquilo que estava muito esquecido pelas outras softhauses. O game é basicamente atirar objetos contra o seu oponente, tais como pedras e foguetes, e você pode também jogar o seu adversário se preferir. Os gráficos são meio bobinhos, mas o som é muito legal, com uma jogabilidade muito boa. Se você quer um game divertido, aqui está uma ótima opção.

## SUPER NES
### Record of Iodoss War
**RPG / Estratégia**
**Kadokawa Shoten**

Gráfico ..... 7
Som ..... 8
Jogabilidade ..... 8
Diversão ..... 7

Uma softhouse não muito conhecida, mas com um potencial muito grande. Record of Lodoss War é um game estilo tabuleiro que contém estratégia apurada na verdade, um jogo bem difícil em que o tempo e a paciência são o forte do game. Os gráficos não são lá grande coisa, mas os ataques com magias são demais, uma jogabilidade meio dura mas com um som de tirar o chapéu. Você gosta de desafio? Então jogue este game!

## SUPER NES
### Ys IV
**RPG / Ação**
**Falcom**

Gráfico ..... 7
Som ..... 7
Jogabilidade ..... 7
Diversão ..... 7

A Falcom traz a quarta versão deste RPG fantástico, Ys deve sua aparição em 1988, foi um dos primeiros a implantar o estilo de RPG / Ação, um sistema de batalha bem inovador e chegou a sair até para Master System. Os gráficos não têm muita vida, mas a jogabilidade e som são o ponto forte do game, sem contar o enredo do jogo que está bem forte. Não é um super RPG mas jogue que vale a pena.

## SUPER NES
### Ys V
**RPG / Ação**
**Falcom**

Gráficos ..... 7
Som ..... 8
Jogabilidade ..... 8
Diversão ..... 8

Ys chega a sua quinta versão com uma melhorada significativa em relação ao Ys IV que acabamos de mostrar no nosso Flash Game. O sistema de jogo não mudou nada, a história mudou pouca coisa. No sistema de magia se você encontrar seis elementais, que no caso são "cristais", agrupe-as e transforme-as em elementos tais como terra, fogo, água, vento, luz e treva. Os gráficos estão bem alegres, com cores fortes e a jogabilidade continua muito boa. Se você gostou do episódio IV, vai adorar este.

## SUPER NES
### Bahamut Lagoon
**RPG**
**Square**

Gráficos ..... 9
Som ..... 9
Jogabilidade ..... 8
Diversão ..... 8

Bahamut Lagoon é também um dos RPGs da Square que se sai bem para o Super NES. Você deve alimentar os dragões é claro, não vai ser fácil pois deverá enfrentar vários desafios para chegar a esse objetivo. O sistema de jogo puxa um pouco para estratégia, não sendo um RPG puro. Os gráficos são excelentes sem contar a apresentação do game que ficou demais, o destaque vai para o som que ficou muito bom e uma jogabilidade média. A Square sempre impressionando.

## SUPER NES
### Romancing Saga 3
**RPG**
**Squaresoft**

Gráfico ..... 8
Som ..... 8
Jogabilidade ..... 8
Diversão ..... 9

A Square sempre inova em seus games, este por exemplo é um deles. Romancing Saga 3 contém um estilo todo diferente, você pode interagir livremente com os cenários, pode também criar grupos de seu gosto, são oito personagens, cada um com os seus estilos e com uma história diferente para cada um deles, mas apenas cinco lutam. Você ataca um inimigo com a característica do seu personagem, como por exemplo, se ele é bom com magias, ataque seu inimigo com magia. Os gráficos estão ótimos, uma jogabilidade regular e um som de muito bom gosto. Se você é fanático por Square não espere para jogar este bom RPG.

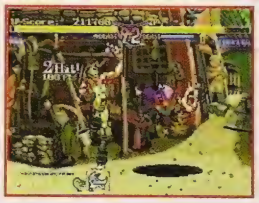
## ARCADE
### Super GT Race
**Corrida**
**Sega**

Gráficos ..... 10
Som ..... 9
Jogabilidade ..... 9
Diversão ..... 9

Super GT Race é o primeiro game de corrida a usar a poderosa placa Model 3 da Sega atualmente. O jogo usa 60 fps (frames por segundo) um desempenho ótimo graficamente falando como você pode observar acima. Depois de Daytona USA, Super GT Race pode acabar sendo um dos melhores jogos de corrida para Arcade. O game é baseado em carros com F40 (Ferrari), F1 (Maclaren), Evadem Viper e Porsche Turbo, o jogo contém três percursos como em Daytona USA, Begginer, Médio e Advance. Os gráficos são esplêndidos, um luxo, o som é animal e a jogabilidade às vezes simples, às vezes dura, mais isso não influi na diversão do game que está de tirar o fôlego. Se você gosta de bons jogos de corrida, jogue este que não vai se arrepender.

## SATURN
### Rabbit
**Luta**
**Electronic Arts**

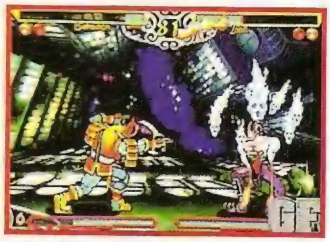
Gráfico ..... 7
Som ..... 7
Jogabilidade ..... 8
Diversão ..... 8



A electronic Arts deixa um pouco de lado os esportes, que é o forte dela, para lançar este game de luta um pouco diferente dos outros. O básico do game é adquirir a experiência de outro personagem após a sua vitória, como por exemplo: seu adversário contém o poder do tigre, se o vencê-lo poderá ficar com o poder dele, é o esquema de jogo. Os gráficos são muito bons o som e as vozes também, a jogabilidade poderia ser melhor mas a diversão é garantida. Se você quiser um jogo de luta diferente, este aqui é o game.

# DARKSTALKERS 3

Está de volta a série Darkstalkers para Arcade, o game de luta 2D da Capcom. Darkstalkers Jedah's Damnation vem com quatro novos personagens: Q-bee, uma personagem metade mulher metade abelha, B.B. Hood, com braços de fogo, Lilith, irmã de Morrigan e Jedah o principal do game e também com um novo sistema de jogo, animações e novos estágios estão presentes. Os gráficos estão bem coloridos como nos Darkstalkers anteriores, as animações melhoram a cada jogo sendo o forte do game. O som não mudou muita coisa perto das outras versões mas a jogabilidade e a diversão continuam muito boas. Você que é fã dos games da Capcom não pode deixar de jogar este super game, não é mesmo?



## LEGENDA

| | |
|---|---|
| Qualquer Soco | S |
| Qualquer Chute | C |
| Soco rápido | SR |
| Chute rápido | CR |
| Soco médio | SM |
| Chute médio | CM |
| Soco forte | SF |
| Chute forte | CF |
| Cancela Defesa | GC |

ARCADE

| DARKSTALKERS JEDAH'S DAMNATION | | | |
|---|---|---|---|
| CAPCOM | - | N/D | |
| LUTA | - | 1 OU 2 JOGADORES | |
| GRÁFICO | 87 | JOGABILIDADE | 89 |
| MÚSICA | 78 | DIFICULDADE | 85 |
| EF. SONOROS | 79 | ORIGINALIDADE | 79 |
| DIVERSÃO | 90 | CLAS. FINAL | 86 |

CRÍTICA

**A Capcom não cansa mesmo de lançar jogos em cima de jogos, isso é bom para nós gamemaníacos.**

## Jedah

### Special Moves

**Dio Sega:** ↓↘→+Soco (pode ser feito no ar)
**Nero Fatica:** ↓↙←+Soco (semi-imbloqueável)
**Illa Splinta:** →↘↓↙←+Chute, Soco (no ar)
**Splecio:** →↓↘+S (apenas como GC)

### Arremesso

**??:** →↘↓↙←+C

### EX Specials

**Plova Di Selbo:** ←↙↓↘→+CC, Chute
**Finale Rosso:** ↓↓+SS

### Dark Force

**Santo Ario:** S + C de mesma força

---

## Q-Bee

### Special Moves

**C→R:** ←↙↓↘→+Soco (pode ser feito no ar)
**Delta A:** ↓↙←+ Chute (pode ser feito no ar)
**Sxp ("es by pee"):** Chute repetidamente (pode ser feito no ar)
**R.M.:** →↓↘+Chute (apenas como GC)

### Arremesso

**??:**→↘↓↙←+S

### EX Specials

**Qj:** →↓↘+SS (pode ser feito no ar)
**+B:** ←↙↓↘→+CC (pode ser feito no ar)

### Dark Force

S+C de mesma força

---

## Lilith

### Special Moves

**Soul Flash:** ↓↘→+Soco (pode ser feito no ar)
**Shining Blade:** →↓↘+Soco (GC)
**Merry Turn:** ↓↙←+Chute
**High Jump:** ↓↑

### Arremesso

**??:** →↘↓↙←+Soco

### EX Specials

**Splendor Love:** →↓↘+CC
**Luminous Illusion:** SR, SR, →CR, SF
**Gloomy Puppet Show:** ←↙↓↘→+ CC (gasta 2 níveis da barra de Special)

### Dark Force

**Illusion Attack:** Mindless Doll: S+C de mesma força

---

## Bulleta

### Special Moves

**Smile & Missile:** (c)←→+ Soco ou Chute
**Happy & Missile:** (c)↓↑+ Soco
**Cheer & Fire:** →↓↘+Soco
**Shyness & Strike:** ↓↙←+Soco (segure)
**Jealousy & Fake:** →↓↘+Chute (apenas como GC)

### Arremessos

**??:** →↘↓↙←+Soco
**Stalk:** ↓+CCC

### EX Specials

**Cool Hunting:** ←↙↓↘→+SS
**Beautiful Memory:** ←↙↓↘→+ CC
**Apple for You:** →↘↓↙←+CC

### Dark Force

**Bazooka Bombardment:** The Killing: S+C de mesma força

---

## Demitri Maximoff

### Special Moves

**Chaos Flare:** ↓↘→+Soco (pode ser feito no ar)
**Demon Cradle:** →↘↓+Soco (GC)
**Bat Spin:** ↓↙←+Chute (pode ser feito no ar)

### Arremesso

**Negative Stolen:** 360°+Soco

### EX Specials

**Demon Pillion:** ↓→↘+CC
**Midnight Bliss:** ↓→↘+SS

### Dark Force

**Darkside Master:** S+C de mesma força

---

## Morrigan Aensland

### Special Moves

**Soul Fist:** ↓↘→+Soco (pode ser feito no ar)
**Shadow Blade:** →↓↘+Soco (GC)
**Vertical Dash:** ↓↑

### Throws

**Vector Drain:** →↘↓↙←+Soco

### EX Specials

**Valkyirie Turn:** →↘↓↙←+Chute (repetidamente)
**Darkness Illusion:** SR, SR, →, CR, SF
**Finishing Shower:** SM, SR, ← CR, SM

### Dark Force

**Illusion Attack:** S +C de mesma força

---

## Victor von Gerdenheim

### Special Moves

**Mega Forrid:** (c)↓↑+ Soco
**Mega Stake:** (c)←→+Soco
**Giga Burn:** →↓↘+Chute (GC)
**Gyro Crush:** ↓↙←+Soco

### Arremessos

**Mega Shock:** ↓↘→+Chute (Chute repetidamente)
**Mega** Spike: 360°+Soco

### Other

**Short Jump:** ↓+CCC

### EX Specials

**Thunder Break:** (c)↓↓+CC
**Gerdenheim 3:** 720°+CC

### Dark Force

**Possession:** Great Gerdenheim: S+C de mesma força

---

## Bishamon

### Special Moves

**Karame Tamashii:** ←↙↓↘→+ Soco (pode ser feito no ar)
**Tamashii Yose -> Kienzan:** ←+ Soco, →↓↘+Soco (depois de Karame Tamashii)

**Tsuji Hayate:** ↓↘→+Soco (depois de Karame Damashii)
**Kienzan:** →↓↘+Soco (apenas como GC ou reversal)
**Iai Giri:** (c)←→+Soco ou Chute
??: ↓↓+CC

**Arremesso**
**Kirisute Gomen:** 360°+Soco

**EX Specials**
**Oni Kubi Hineri:** →↘↓↙←+SS
**Enma Seki:** ←↙↓↘→+CC

**Dark Force**
**KyoukaYoroi - Ohgon Katabira:** S+C de mesma força

---

## Felicia

**Special Moves**
**Rolling Buckler:** ↓↘→+Soco, Soco
**Cat Spike:** →↓↘+Soco
**Delta Kick:** →↓↘+ Chute (GC)
**EX Charge:** ↓↓+CC (segure)

**Arremesso**
**Hell Cat:** →↘↓↙←+Chute

**EX Specials**
**Dancing Flash:** ←↙↓↘→+SS
**Please Help Me:** ←↙↓↘→+Chute

**Dark Force**
**Kitty the Helper:** S+C de mesma força

---

## Sasquatch

Special Moves
**Big Breath:** ↓↘→+Soco
**Big Blow:** →↓↘+Soco (segure)
**BigTyphoon:** →↓↘+Chute
**Big Towers:** ↓↓+Soco

**Arremessos**
**Big Blanche:** →↘↓↙←+Soco
**Big Swing:** 360°+Chute

**EX Specials**
**Big Freezer:** ←↙↓↘→+SS
**Big Eisbahn:** ←↙↓↘→+CC
**Big Sledge:** 720°+CC

**Dark Force**
**Super Armor - Big Resistor:** S+C de mesma força

## Rikuo

**Special Moves**
**Sonic Wave:** (c) ←→+Soco
**Poison Breath:** (c) ←→+Chute
**Trick Fish:** ←←+Chute
**Trick Fish:** →↓↘+Chute (GC)

**Arremessos**
**Cataract Cry:** →↘↓↙←+Soco
??: →↘↓+Chute

**EX Specials**
**Aqua Spread:** →↘↓+SS ou CC
**Water Jail:** →↓↘+SS
**Sea Rage:** ←↙↓↘→+SS
**Direct Scissors:** ↓↓+SS

**Dark Force**
**Wave Surfing - Ocean Rage:** S+C de mesma força

---

## Hsien Ko

**Special Moves**
**Ankihou:** ↓↘→+Soco
**Henkyouki:** ↓↙←+Soco (pode ser feito no ar)
**Senpuubu:** →↓↘+Soco (GC) (pode ser feito no ar)

**Arremesso**
**Houtengeki:** →↘↓↙←+Soco

**EX Specials**
**Chireitou:** ←↙↓↘→+CC
**Tenraiha:** CR, CF, SM,SM, ↑
**Chuukadan:** ←↙↓↘→+SS

**Dark Force**
**Daibousou - Rimoukon:** S+C de mesma força

---

## Anakaris

**Special Moves**
**The Dance of Coffins:** ↓↓+Soco ou Chute (pode ser feito no ar)
**Royal Judgement:** ↓↘→+Soco (no ar)
**Spell of Turning (absorve):** ↓↙←+Chute (pode ser feito no ar)
**Spell ofTurning (solta):** ↓↘→+Chute (pode ser feito no ar)
**Cobra Blow:** ←→+Soco
**Mummy Drop:** ↓↘→+Soco
**The Word of Truth:** →↓↘+SS (apenas como GC)

**EX Specials**
**The Pit to the Underworld:** ←↙↓↘→+CC (imbloqueável)
**The Pit to the Underworld 2:** →↓↘+C
**Pharaoh Magic:** CM, SR, ↓ CR, SM (pode ser feito no ar)

**Dark Force**
**Double Attack - Pharaoh Split:** S+C de mesma força

---

## Talbain

**Special Moves**
**Beast Cannon (chão):** ↓↘→+Soco (pode ser feito no ar)
**Beast Cannon (anti-aéreo):** →↓↘+ Soco (GC)
**Climb Laser:** ↓↑+Chute
**Million Flicker:** ↓↙←+Soco repetidamente

**Arremesso**
**Wild Circular:** →↘↓↙←+Chute

**Other**
**Ducking:** ↓+CCC

**EX Specials**
**Dragon Cannon:** ←↙↓↘→+CC
**Moment Slice:** SR, CM, → SF, SM

**Dark Force**
**Illusion Attack - Mirage Body:** S+C de mesma força

---

## Raptor

**Special Moves**
**Death Hurricane:** ↓↙←+Chute (pode ser feito no ar)
**Skull Sting:** ↓↑+Chute (pode ser feito no ar)
**Hell's Gate:** ←↙↓↘→+Chute
**Death Phrase:** →↓↘+Chute (GC)

**Arremesso**
**Skull Punish:** →↘↓↙←+Soco

**EX Specials**
**Evil Scream:** →←+SS
**DeathVoltage:** →↘↓↙←+CC
**Hell Dunk:** →↓↘+SS

**Dark Force**
**Final Transformation - Ultimate Undead:**S+C de mesma força

# TEKKEN 3

## GOLPE DE MESTRES

Nas edições passadas (19 e 20), você conferiu os golpes para os 10 personagens principais do game, foram 910 golpes super detalhados pra ninguém botar defeito. Só que a Namco preparou surpresas para Tekken 3, as máquinas começam a liberar personagens secretos com o tempo. Até agora são 18 personagens no total, os 10 normais e mais 8 secretos: Kuma/Panda, Julia Chang, Gun Jack, Brian Fury, Heihachi, Ogre I, Ogre II, Anna Willians e Mokujin. Kuma é o ursão inimigo de Paul, Julia Chang é irmã de Michelle, Gun Jack é a nova versão de Jack, Brian Fury é um cara com uma cicatriz no rosto, Heihachi é o penúltimo chefe do game, Ogre I é o último chefe, Ogre II é a versão mutante mais poderosa de Ogre I, Anna Willians é a irmã de Nina e Mokujin é um boneco muito estranho. Anna usa os mesmos golpes de sua irmã, que você confere na edição passada e Mokujin imita todos os outros lutadores, veja a posição dele no início da luta para saber qual lutador ele vai imitar e então use os golpes para este personagem que ele imita. Agora confira mais 246 golpes para os personagens secretos, totalizando 1156 golpes para Tekken 3 em 3 edições, inclusive os secretos, pra não deixar você na mão. Se você pegou o bonde andando e está boiando nas idéias, confira nas edições 19 e 20 a definição e manhas para fazer os golpes.

## Legenda de Golpes

→= direcionar na direção indicada
→= segurar o direcional na direção indicada
**SE=** Soco Esquerdo
**SD=** Soco Direito
**CE=** Chute Esquerdo
**CD=** Chute Direito
**a (após o comando)=** indica que é um golpe alto
**m (após o comando)=** indica que é um golpe médio
**b (após o comando)=** indica que é um golpe baixo
**A (após o comando)=** indica que é um golpe alto e acerta o inimigo caído
**M (após o comando)=** indica que é um golpe médio e acerta o inimigo caído
**B (após o comando)=** indica que é um golpe baixo e acerta o inimigo caído
**! (após o comando)=** indica que é um golpe indefensável
**! (após o comando)=** indica que é um golpe indefensável e acerta o inimigo caído
**N=** o direcional deve estar em posição neutra (nenhuma direção pressionada)
**EL=** Esquiva Lateral
**CT (após o nome do golpe)=** o golpe deve ser executado com o seu personagem de costas para o inimigo
**F (após o comando de um arremesso)=** o arremesso deve ser executado com o oponente de frente para o seu personagem
**T (após o comando de um arremesso)=** o arremesso deve ser executado com o oponente de costas para o seu personagem
**C (após o comando de um arremesso)=** o arremesso deve ser executado com o oponente no chão
**A (após o comando de um arremesso)=** o arremesso deve ser executado enquanto o oponente está agachado
**D (após o comando de um arremesso)=** o arremesso deve ser executado com seu personagem do lado direito do oponente
**E (após o comando de um arremesso)=** o arremesso deve ser executado com seu personagem do lado esquerdo do oponente
**link (após o comando de um arremesso)=** indica que o arremesso faz parte de um combo, ou seja, deve ser feito após um outro arremesso que inicia a seqüência
**%XX% (após o comando de um arremesso)=** indica o comando para escapar do arremesso

## KUMA/ PANDA

### Golpes Especiais

Master's Uppercut: →→+SD (M)
Panda Crush: ↗+CE+CD (M)
Bloody Claws (depois de Panda Crush), SE,SD,SE,SD (bbbb)
Uppercut-Terrible Claw: SE,SD levantando-se (mm)
Punch-Elbow-Uppercut: SD,SE,SD (hmm)
Megaton Claw: ←↙↓↘+SD (m)
Lunging Side Kick: CE durante a corrida (m)
Uppercut Rush: ↘+SE,SD,SE,SD (mmmm)
Bear Rush: ↘+SE,SD (mm)
Uppercut Finish: (depois de Bear Rush): SE (m)
High Finish (depois de Bear Rush): →+SE (h)
Low Finish (depois de Bear Rush): ↓+SE (B)
Bear Scissors: →→+SE+SD (a)
Knuckle, Uppercut: SE+SD,SE+SD (Mm)
Uppercut, Knuckle: levantando-se, SE+SD,SE+SD (mM)
Sit Down: ↓+CE+CD
Bloody Claws (depois de Sit Down): SE,SD,SE,SD (bbbb)
Punch Combo: SE,SE,SE (hhm)
Heaven Cannon Combo: →+SE,SE,SE (mMM)
Low Rush Combo: agachado, ↓+SE, SE,SE,SD,SE (BBmmB)
Wild Swing: agachado, ↘+SE,SD,SE, SD (mmmh)
Dancing Taunt: SE+CE+CD
Terrible Claws: ←+SE+SD (!)
Rolling Bear (após Terrible Claws): 360° (M)
Bear Gas: ←←+SD+CE+CD (!)

### Arremessos

Rabid Bear: SE+CE (F)
Double Backbreaker: SD+CD (F)
Stoneheas: →→+SE+CD (F)
Circus Roll: →↘↓↙←→+SE+SD (F)
Mauling Bear: [SE+CE ou SD+CD] (T)
Swinging Punishment: [SE+CE ou SD+CD] (E)
Big Bear Drop: [SE+CE ou SD+CD] (D)

## JULIA CHANG

### Golpes Especiais

Catapult Attack: SESE,SE
Punch-Deathpunch: SESD
Heaven Cannon (após Punch-Deathpunch): SE
Low Kick Finish (após Punch-Deathpunch): CE

High Kick Finish: (após Punch-Deathpunch): CD
Double Strike: SE+SD
Slice Uppercut: [levantando-se, SD ou CESD]
Elbow (após Slice Uppercut): SD
Catapult Attack (após Slice Uppercut): SE,SE
Clb Fist-Sweep-Bow Leg (após Slice Uppercut): SE,CD,CE
Sweep (após Slice Uppercut): CD
Highkick (após Sweep): N+CD
Fankick (após Sweep): ↓+CD
Uppercut (após Sweep): SE
Dashing Punch-Elbow: durante a corrida ou agachado,↘+SE,SD
Dashing Elbow: agachado,↘+SD
Death Push: ↘+SD
Lowkick (após Death Push): CE
High Kick (após Death Push): CD
Death Push-Uppercut: ↘+SD,SE
Punch-Spin Behind: SD←
Palm Attack: →+SESD
Club Fist-Sweep-Bowleg:SE+CD,CE
Spinsweep: ↓+CD
Uppercut (após Spinsweep): SE
Sweep (após Spinsweep): CD
Sidestep Spin: CE+CD
Spin-Highkick-Legsweep: CE+CD,CD,CD
High Kick (após Spin-Highkick-Legsweep): CD
Low Kick (após Spin-Highkick-Legsweep): ↓+CD
Uppercut (após Spin-Highkick-Legsweep): SE
Earthquake Stomp: ↗+CE+CD
Low Attack Halt: ↙+[SE+CE ou SD+CD]
Heaven Cannon: →+SE+CD (!)

### Arremessos

Death Valley Bomb: SE+CE (F)
Fisherman Suplex: SD+CD (F)
Front Suplex: ↓↘+SE+CE (F)
Cyclone Suplex: ↙↙+SE+SD (F)
Armlock Suplex: ↘+SE+SD (F)
Triple Threat: ↓↙←→+SE+SD (F)
Spinning Air Neckbreak: [SE+CE ou SD+CD] (T)
Running Bulldog: [SE+CE ou SD+CD] (E)
Super Frankensteiner: [SE+CE ou SD+CD] (D)

# GUN JACK

### Golpes Especiais

Hammer Combo: SE,SE,SE
Punch-Elbow-Uppercut: SD,SE,SD
Hammer-Double Uppercut: SE +SD, SE+SD
Violent Uppercut: SE levantando-se
Double Uppercut-Hammer: levantando, SE+SD,SE+SD
Scissors: →→+SE+SD
Low Scissors (após Scissors): SE+SD
Mega Ton Punch (após Scissors): ↘+SD
Palm Lift: agachado,SE+SD
Low Scissors: agachado,↘+SE+SD
Wild Swing-Backfist: agachado,↘+SE, SD,SE,SE
Short Hammer Rush: agachado,↘+SD
Low Strike (após Short Hammer Rush): ↓+SE
Mid Strike (após Short Hammer Rush): ↘+SE
High Strike (após Short Hammer Rush): →+SE
Hammer Rush 1: agachado,↘+SD, SE,SD
Hammer Rush 2: agachado,↘+SE,SD
Low Strike (após Hammer Rush 2): ↓+SE
Mid Strike (após Hammer Rush 2): ↘+SE
High Strike (após Hammer Rush 2): →+SE
Hammer Rush 3: agachado, SE, SE, SE,SD
Low Strike (após Hammer Rush 3): ↓+SE
Mid Strike (após Hammer Rush 3): ↘+SE
High Strike (após Hammer Rush 3): →+SE
Megaton Strike: agachado,SESD
Uppercut Rush 1: ↘+SD,SE,SD
Low Strike (após Uppercut Rush 1): ↓+SE
Mid Strike (após Uppercut Rush 1): ↘+SE
High Strike (após Uppercut Rush 1): →+SE
Uppercut Rush 2: ↘+SE,SD,SE,SD
Bravo Knuckle: ↓+SE+SD
Megaton Sweep: ←↙↓↘+SE
Megaton Knuckle: ←↙↓↘+SD
Uppercut Rush: ↘+SE, SD, SE, SD
Downward Palm Strike: ↘+SD+CE
Earthquake Kick: ↓+CD
Super Machine Attack: ↙+SE, SE, SE, SE,SE,SD
Cossack Kicks: ↙+CE, CD, CE, CD, CE,CD
Hip Press: ↗+CE+CD
Head Slide: →+CE+CD
Sit Down: ↓+CE+CD
Hop Forward-Hip Press: CE+CD
Roll Back or Forward: [← ou →]
Sitting Punches: [SE, SD, SE, SD ou SD,SE,SD,SE]
Dark Cutter: →+CDSE
Dive Bomber: CE+CD (!)
Extended Dive Bomber (após Dive Bomber): CE+CD,CE+CD (!)
Gigaton Punch: 360x3 (!)

### Arremessos

Body Slam: SE+CE (F) (%SE%)
Gorilla Press: SD+CD (F) (%SD%)
Punishment Drop (após Gorila Press): ↗+SE+SD (link)
Gigaton Punishment (após Gorila Press): ←↙↓↘+SD (link)
Backbreaker: ↓↙←+SD (F)
Pyramid Driver: ↓↘→+SE (F)
Piledriver: ↙→+SE+SD (F)
Face In The Dirt: ↙+SD+CE (F)
Jaw Breaker: →→+SD+CE (F)
Catapult: ↘+SD+CD (F)
Modified Catapult: ↘↘+SD+CD (F)
Death Shot: [SE+CE ou SD+CD] (T)
Flipping Choke Slam: [SE+CE ou SD+CD] (E)
?????: [SE+CE ou SD+CD] (D)

# BRIAN FURY

### Golpes Especiais

Gatling Combo: CE,SD,SE,CD
4-Punch Combo: SE,SD,SE,SD
3-Punch-Low Kick: SE,SD,SE,CD
Spinning Elbow: →+SE+SD
Right Punch: EL+SD
Left Punch: EL+SE
Straight Punch: →→+SD
Running Spin Kick: →→+CE
3 Spinning Punches: ←+SD,SE,SD
2 Punches-Spinkick: ←+SD,SE,CD
Spinkick: ↘+CD
Uppercut: ↓↘→+SE
Gutpunch: ↓↘→+SD
Knee: ↓↘→+CE
Knee: ←+CD

### Arremessos

???: SE+CE (F)
???: SD+CD (F)
???: [SE+CE ou SD+CD] (T)
???: [SE+CE ou SD+CD] (E)
???: [SE+CE ou SD+CD] (D)

# HEIHACHI

### Golpes Especiais

Shining Fists: SE,SE,SD
2 Punches-Backfist: SE,SD,SD
Punch-Gut Punch-TGF: →+SE, ←+SD,→+SE
Chi Palm: SE+SD
2 Punches-Chi Palm: SE,SD,SE+SD
Twin Pistons: ↘+SE+SD
Deathfist: ↓↘→+SD
Tile Splitter: levantando-se, SE
Splitter-Deathfist: ↓+SE,SD
Demon Godfist (DGF): →→+SD
Thunder Godfist (TGF): →,N,↓↘+SE
Wind Godfist (WGF): →,N,↓↘+SD
Slice Kick: →,N,↓↘+CE,N
Low Slice Kick: →,N,↓↘+CE
Hell Sweep: →,N,↓↘+CD
Second Sweep-Axe Kick (após Hell Sweep): CD,N+CD,CD
Double Sweep-Axe Kick (após Hell Sweep): CD,CD,N+CD,CD
Left Axe Kick: →→+CE
Sky Foot Slice: →→→+CE
Screw Blade Leg Attack: ↗+CE,CD
Corpse Splitter: ↗+SD+CD
Right Axe Kick: →+CD
Aerial Kick-Low Sweep: ↗+CD,CD
Double Axe Kick: levantando-se,CD,CD
Flipkick: CDCE
Demon Stomp: ↓+CD
Shadow Foot Sidestep: ←←,N+CE+CD
Demon Tile Splitter: ↓+SE+CD (!)

### Arremessos

Neck Breaker: SE+CE (F) (%SE%)
Powerbomb: SD+CD (F) (%SD%)
Headbutt: →→+SE+SD (F)
Knee Backbreaker: [SE+CE ou SD+CD] (T)
???: [SE+CE ou SD+CD] (E)
???: [SE+CE ou SD+CD] (D)

# OGRE I

### Golpes Especiais

Telekinetic Slam: (pelas costas) SE+CE
Shining Fists Combo: SE,SE,SD
Demon Slayer: SE,SD,SD
Twin Pistons: ↘+SE,SD
Step-In Punch: →+SD
Backflip -> Tooth Fairy: ↖+CE,SD
Running Exploder: →→→,CE+CD
Hop -> Slide Kick: →→,N,CE+CD
Bazooka Leg: →→,N,CD
Hopkick (NJ): ↗+CD
Hunting Hawk: ↗+CE,CD,CE
Thrust Kick: ↓↙+CD
Triple Low Kicks: ↓+CE,CE,CE
Double Low Kicks -> Rocket Kick (NJ): ↓+CE,CE,N,CE
Axe Kick: →→+CE
Axe Heel Crush: →→+CD
Standing Tsunami Kick: →+CD
Tsunami Kick: (levantando-se) CD,CD
Infinity Kicks: (levantando-se) CE,CE, ↓+CE,CE,CE....
Demon Godfist: (levantando-se) SD
Crotch Chop: (levantando-se)→+SE
Clapper Attack: ↘+SE+SD
Backwards Slap Sweep: ↓,↘+SD
Downward Arm Strike: ↓→+SD
Shin Kick -> High Kick: ↓+SD,CD
Triple Shin Kick -> High Kick: ↓+CD,CD,CD,CD
Black Shoulder: →+SE+CD
Flaming Knuckle Bomb: ↑↓+SE +SD (!)
Bloody Scissors: ↙+SE+SD (!)
Serpent Thrust: →→+SD (!)
Kunai Advance: →→,N,SD (!)
Kunai Blow: ←+SD (!)
Sidewinder: ←+SD+CE (!)
Juggle (NJ): SE,→+SD

### Arremessos

???: SE+CE (F)
???: SD+CD (F)
???: SE+CE (E)
???: SE+CE (D)

# OGRE 2

### Golpes Especiais

Black Shoulder: →+SE+CD
Shining Fists: SE,SE,SD
2 Punches-Backfist: SE,SD,SD
Flipkick: CDCE
Cold Blade: agachado,↘+SD
Arm Squeeze: →→+SD
Infinite Kick Combo: levantando se, CE,CE,↓+CE,CE,CE,CE..
Alternating Kick (após Infinite Kick Combo): [↓ ou → or ↑]
Ground Fire: ↓+SE+SD (!)
Air Fire: EL+SE+SD (!)
Kunai Stab: ←+SD (!)
Kunai Advance: →→,N+SD (!)

### Arremessos

Rabid Bear: SE+CE (F) (%SE%)
Bear Hug: SD+CD (F) (%SD%)
Waning Moon: ↘↘+SD+CD (F)
Chew Toy: [SE+CE ou SD+CD] (T)
Multi-Slam: [SE+CE ou SD+CD] (E)
Big Bear Drop: [SE+CE ou SD+CD] (D)

# O QUE É QUE A BAND FM TEM?

Tem a HORA DO RONCO, tem muita música, tem informação e tem futebol. É isso mesmo, a BAND FM tem futebol e da melhor qualidade. A competente equipe de Éder Luiz, o narrador nota 10 do rádio esportivo brasileiro, traz para os ouvintes, numa linguagem descontraída e de alto astral, as mais sensacionais narrações deste esporte que cada vez mais emociona e fascina as pessoas no mundo inteiro.

E olha só quem participa dessa equipe campeã: Tony José, Mário Sérgio, Henrique Guilherme, Reinaldo Porto, Antonio Edson, Cândido Garcia, Marcos Luiz, Thomaz Rafael e Roberto Carmona! E ainda tem o Ciro Jatene e o Celso Giunti, sem contar com as sempre engraçadas intervenções do *Gavião*.

E depois que o jogo acaba, não importa se seu time ganhou ou não. A turma da Band se encarrega de tornar ainda melhor o seu astral. Ou até melhorá-lo, se seu time não ajudou. Bom humor e alto astral é o que não falta depois que o juiz sai de campo com a bola debaixo do braço.

Do Éder Luiz a gente não vai falar. Você já o conhece. Mas se futebol no rádio não é muito a sua praia e você ainda não teve essa oportunidade, liga na BAND FM. Voce vai descobrir por que ele é o 10 do rádio esportivo brasileiro.

Tudo isso só pra explicar um pouco por que a BAND FM — FM sim, senhor — está alcançando os mais altos índices de audiência na sua programação esportiva.

# O QUE É QUE A ESCALA TEM?

A Editora Escala tem as revistas PEGUE E FAÇA, GAMERS, METAL HEAD, SHOW MIX, IRON MAN e muitas outras publicações que você já está acostumado a ler.

Mas a Escala também tem muito futebol. É a editora que mais publicações tem sobre esse esporte bretão. NAÇÃO TRICOLOR (GRÊMIO), JOVEM SANTOS, RAÇA CORINTHIANA, Revista PALMEIRAS, TIMÃO. E ainda o ALMANAQUE DO FUTEBOL BRASILEIRO. Você quer mais? Tem a coleção ÍDOLOS DO FUTEBOL, que são livros sobre a vida e a carreira dos nossos craques. Já saiu o do SERGINHO CHULAPA, do RIVELINO, e outros estão vindo por aí.

Ufa! Bastante coisa, não é mesmo? Faça as contas... Você vai ver que a Editora Escala, sozinha, tem mais publicações sobre futebol do que todas as outras editoras juntas.

O seu time não foi citado? Pode ser que até agora não, mas a Escala não se esqueceu dele. Tem ainda a revista SHOW DE BOLA, a mais completa revista sobre futebol do País. Ela fala tanto de futebol que não reservou nenhum espaço para Mulher e Rock'n Roll.

É por essas e outras que a EDITORA ESCALA é a empresa que, nos últimos três anos, mais cresce no Brasil em seu segmento.

# Já imaginou quando AS DUAS se juntarem?

Num mundo globalizado, cada vez mais competitivo, onde a união de forças é ferramenta fundamental para o progresso, nenhuma outra parceria poderia ter acontecido em tão boa hora.

A partir do mês de julho de 97 a BAND FM e a EDITORA ESCALA estão juntas com o objetivo de formar uma dupla super afinada. Tudo pra mandar a bola redondinha para o ouvinte e para o leitor.

Essa é uma união em que todo mundo vai sair ganhando, mas que seguramente os consumidores das revistas da ESCALA e os ouvintes da BAND FM vão ser os maiores beneficiados. Vai ter muita promoção, muito brinde, muita informação. E tudo dentro do mais alto astral da BAND FM e do enorme alcance das revistas da EDITORA ESCALA.

Então, fica ligado aí, que muitas novidades estão por vir!

## idas & vindas

### QUANTIDADE E QUALIDADE

- A BAND FM TEM 300 BOLETINS ESPORTIVOS durante a sua programação mensal, de segunda a domingo, com todas as novidades dos clubes, entrevistas, matérias especiais e no mínimo 12 transmissões mensais ao vivo. É ou não a *Bam Bam Bam*?

### TONY JOSÉ

- No *Plantão Esportivo* está a inconfundível e potente voz de Tony José, que agora ficou melhor ainda, podendo trabalhar no descontraído e bem humorado ambiente das transmissões da BAND FM.

### CD ROM ÁFRICA

- O CD-Rom ÁFRICA, recente lançamento da Editora Escala, ganhou um prêmio de melhor lançamento em CD-Rom entregue durante a 11ª FENASOFT, em São Paulo. Além disso, recebeu também prêmios nos EUA: *Software do ano* pela revista "Learning and Thecnology" e a *medalha de broze* do "National Educational Media Network".

### ÉDER LUÍZ

o Dez do rádio esportivo

- VOCÊ SABIA QUE O DEZ do rádio esportivo brasileiro começou como engraxate para poder ajudar a família? Pois é isso mesmo! Taí mais uma prova de que trabalho, honestidade e perseverança são sinais inequívocos de sucesso.

## CONCURSO GAVIÃO Ganhe 25 Prêmios!!!

Com certeza você nunca viu o GAVIÃO. Então o que você tem de fazer é o seguinte: sintonize nos 96,1 da Band FM. Acompanhe a programação esportiva e ouça atentamente esse personagem para tentar decifrar quem ele é. Fazendo isso vai ser fácil ganhar os prêmios do concurso. Basta usar um pouco de imaginação:

*Desenhe o Gavião do jeito que você acha que ele é*
ou
*Descreva o Gavião da maneira que você o imagina*

**Veja só os prêmios que você pode ganhar!**

— 10 CD-Roms ÁFRICA para os 10 desenhos mais originais.
— 10 fitas de vídeo O GORDO E O MAGRO para as dez descrições mais originais.
— 05 exemplares do ALMANAQUE DO FUTEBOL BRASILEIRO sorteados dentre todos os participantes.

A escolha dos melhores trabalhos será feita por uma equipe composta por dois representantes da BAND FM e dois da EDITORA ESCALA. O sorteio será no dia 20 de setembro no programa A TURMA DA BAND FM, depois do jogo. E o resultado completo da promoção vai ser publicado na edição de outubro da revista SHOW DE BOLA.

Mande seu desenho ou a descrição para:

CONCURSO GAVIÃO
BAND FM / EDITORA ESCALA
CAIXA POSTAL 20.009
SÃO PAULO - SP - CEP 02597-970

# PROGAMES

**Toda vez que você pensar em diversão, lazer ou presentes, passe em uma loja PROGAMES, e conheça as últimas novidades do mundo dos games. E não é só isso, aqui você encontra também MAGIC *The Gathering e CD ROM * para PC**

BRASOFT

**Solicite informações sobre nosso sistema de Franchising, e seja você também um Franquiado PROGAMES.**
**Depto. de Franchising - Rua Pio XI, 656 - Alto da Lapa - SP**
**Cep 05060-000 - Tels. (011) 3641-0444 / 831-0444**

## CIDADE DE SÃO PAULO

LAPA - R. Pio XI, 656 - Tel.: (011) 3641-0444 / 831-0444
SANTANA - R. Voluntários da Pátria 3229 - Tel.: (011) 950-6329
PINHEIROS - Rua Lisboa, 344 - Tel.: (011) 280-3220
IPIRANGA - R. Agostinho Gomes, 1583 - Tel.: (011) 273-6784
MOÓCA - R. Juventus, 831 - Tel.: (011) 591-0039
V. OLIMPIA - R. M. Jesuíno Cardoso, 584 - Tel.: (011) 829-1142
V. CARRÃO - Pça. Aurélio Lombardi, 62 - Tel.: (011) 295-1190
MOEMA - Al. dos Arapanés, 785 sala 1 - Tel.: (011) 536-0529
V. FORMOSA - R. Saigon, 154 - Tel.: (011) 6918-9117
PENHA - R. Nunes Siqueira, 100 - Tel.: (011) 293-5084
POMPÉIA - R. Desembargador do Vale, 115 - Tel.: (011) 62-1125
ÁGUA RASA - Av. Álvaro Ramos, 2171 - Tel.: (011) 693-7813
STO. AMARO - Av. Adolfo Pinheiro, 1037 - Tel.: (011) 523-9657
VILA MARIA - R. Araritaguaba, 1118 - Tel.: (011) 954-5968
JABAQUARA - Av. Miguel Stéfano, 240 - Tel.:(011) 578-6353
PARAÍSO - R. Abílio Soares, 516 - Tel.:(011) 884-0404

## GRANDE SÃO PAULO

S. B. DO CAMPO - R. Municipal, 446 - Tel.: (011) 452-2612
OSASCO - R. Narciso Sturlini, 448 - Tel.: (011) 705-2701
DIADEMA - R. Antonio Dias Adorno, 344 - Tel.: (011) 746-1986
SUZANO - R. Benjamin Constant, 1093 - Tel.: (011) 477-6350

## INTERIOR DE SÃO PAULO

RIBEIRÃO PRETO - R. Floriano Peixoto, 905 - Tel.: (016) 625-8094
MARÍLIA - Av. Vicente Ferreira, 597 - Tel.: (014) 422-4019
S.J. CAMPOS - Av. Dr. Adhemar de Barros, 1319 - Tel.: (012) 341-7250
OURINHOS - R. Nove de Julho, 189/B - Tel.: (014) 322-2424
INDAIATUBA - R. Padre Bento Pacheco, 1313 - Tel.: (019) 875-3025
PIRACICABA - R. Gov. Pedro de Toledo, 1765 - Tel.: (019) 434-7179
CAMPINAS
CAMBUÍ - R. dos Alecrins, 597 - Tel.: (019) 255-2545
V. TEIXEIRA - R. José Maria Lisboa, 55 - Tel.: (019) 241-6567
ITÚ - R. Santa Rita, 1104 - Centro - Tel.: (019) 7822-8088
SALTO - R. Itapirú, 158 - Centro - Tel.: (011) 7828-1163
SOROCABA - R. Santa Clara, 266 - Tel.: (015) 231-9740
S. J. RIO PRETO - R. XV de Novembro, 3367 - Tel.: (017) 232-5920
LIMEIRA - R. 13 de Maio, 288 - Centro - Tel.: (019) 442-4475

## OUTROS ESTADOS

### BRASÍLIA

ASA NORTE - SCLN 313 - BL-E Loja 64 - Tel.: (061) 274-3311

### MATO GROSSO

CUIABÁ - Av. Pres. Castelo Branco, 1268 Loja 4 - Tel.: (065) 624-0063

### MINAS GERAIS

POUSO ALEGRE - R. Cel. Otávio Meyer, 160 - L. 130 - Tel.: (035) 421-7693
BELO HORIZONTE - R. Pernambuco, 1312 - Tel.: (031) 282-0884

### PARAÍBA

JOÃO PESSOA - Av. Nego, 200 Sala 112 - Tel.: (083) 226-2369

### PARANÁ

CASCAVEL - R. Mato Grosso, 2610 - Tel.: (045) 223-2420
CURITIBA
BATEL - Av. Sete de Setembro, 4132 - Tel.: (041) 224-1235
JUVEVÊ - R. Manoel Eufrásio, 826 - Tel.: (041) 253-3008
ÁGUA VERDE - Av. República Argentina, 1534 - Tel.: (041) 244-4667

### RIO DE JANEIRO

MEIER - R. Ana Barbosa, 47 - Loja 106 - Tel.: (021) 596-2111
ILHA DO GOVERNADOR - R. Eng. Coelho Cintra, 10 - Tel.: (021) 462-0657
BOTAFOGO - R. Voluntários da Pátria 459 - Tel.: (021) 266-7079
TIJUCA - R. Pinto de Figueiredo 42 S/L - Tel.: (021) 228-3043
BONSUCESSO - R. Adail, 24 - Tel.: (021) 290-4251
NILÓPOLIS - R. Antonio José Bittencourt, 124 - Tel.: (021) 691-0417
CAMPO GRANDE - Estrada do Mendanha, 660 - Tel.: (021) 413-7643

### RIO GRANDE DO SUL

PORTO ALEGRE
HIGIENÓPOLIS - Av. Plinio Brasil Milano, 806 - Tel.: (051) 343-9158

### SANTA CATARINA

FLORIANÓPOLIS
TRINDADE - R. Lauro Linhares, 1018 - Tel.: (048) 233-2488

### SERGIPE

ARACAJÚ
SÃO JOSÉ - Av. Barão do Maruim, 943 - Tel.: (079) 213-0699

*** Não disponível em algumas de nossas lojas**